

新作・レトロ・同人・全世代対応シューティング専門誌、登場!

シューティングゲームサイド



SHOOTING GAMESIDE

VOL.01

スペースインベーダー
インフィニティジーン

赤い刀/怒首領蜂大復活

ダライアスバースト
アナザークロニクル

[高橋名人][スターソルジャー][ヘクター'87] etc.

ハドソンシューティング

キャラバン戦士の記憶

ベシスケイプ

作曲家インタビュー

崎元仁 岩田匡治

並木学 金田充弘

阿部公弘

上倉紀行

千葉梓

工藤吉三



DARIUSBURST
ANOTHER CHRONICLE

©TAITO CORPORATION 1986/2010 ALL RIGHTS RESERVED

[蒼穹紅蓮隊][魔法大作戦][バトルガレッサ] etc.

ライジング/エイティング STGの軌跡

同人シューティング座談会

[東方Project]のZUNと実力派サークルが集合!

マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



P.S. すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマネ釣りNo.1」からウワサの“業界風刺”4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

筒本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-8 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスII」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



P.S. すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 謎の新キャラクターが多数登場!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



P.S. すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S. すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S. すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S. すりーさんCOLOR」を収録。



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集部:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



雑君青保ブ

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲームスト」のデビュー作「ゲーセンおわれえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



Famidas LITE ファミコン裏技編

鳴原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! プームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



雑君赤保ブ

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-4-89637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



そして船は行く 完全版 I

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保の描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



ピコツとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-4-89637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょっぴり(?) マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



そして船は行く 完全版 II

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名な漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



れとろげ。①

白川嘘一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる〜い学園ライフ4コマ漫画!



そして船は行く 完全版 III

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名な漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。



そして船は行く 完全版 IV 上

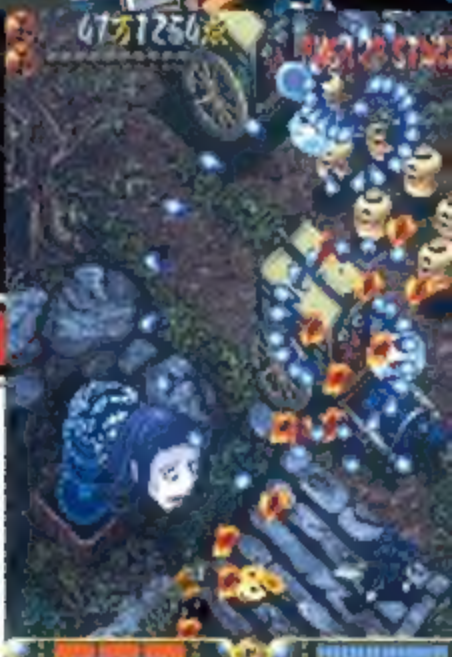
雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への幕が、ついに完全描き下ろしで開かれる!



WARNING!!

A HUGE BATTLESHIP
LIGHTNING FLAMBERGE
IS APPROACHING





Photo= かゆん (CATTLEYA)



©TAITO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED.

©EIGHTING/RAIZING 1996

©1993 GAME ARTS



I N D E X

■アーケード

アームドポリス バトライダー	106
R-TYPE	134、138
赤い刀	28
アンダーティフット	57
1943	138
イメージファイト	136
宇宙戦艦ゴモラ	132
エスブレイド	140
エリア88	158
オトメティウス	159
ギガウイング	138
グレート魔法大作戦	110
ケツイ ～緋地獄たち～	138
ゲバラ	140
Gダライアス	8
疾風魔法大作戦	100
セクセクス	134
ゼビウス	138
旋光の輪舞	57
旋光の輪舞 DUO	57
■専断通	104
ダライアス	8、138
ダライアスII	8
ダライアス外伝	8、136
ダライアスバースト アナザークロニクル	6
怒首領蜂	140
ドラゴンセイバー	134
バトルガレツガ	102、136
バトルバクブレイド	108
パロティウスだ!	136、154
フェリオス	134
ブレイブ ブレイド	112
ボーダーダウン	57
ボスコニアン	156
魔法大作戦	98、136
まもるくんは呪われてしまった!	57
ロストワールド	136

■プラットフォーム未定

星霜鋼機ストラニア(仮称)	61
弾銃フィーバロン	37

■Wii

スターソルジャーR	80
-----------	----

■PlayStation®3

アストロトリッパー	46
スペースインベーダー インフィニティジーン	20

■Xbox 360

ぐわんげ	36
KOF SKY STAGE	27
スペースインベーダー インフィニティジーン	20
SPACE GIRAFFE	130
怒首領蜂大復活	32
バレットソウル -弾魂-	42
ピンクスウィーツ&むちむちポーク!	34
ラジレギノア MASSIVE	44

■PSP

ダライアスバースト	8、48
NEOGEO HEROES ～Ultimate Shooting～	27
パロティウス PORTABLE	154

■Windows

Aclla -太陽の巫女と空の神兵-	142
ALLTYNEX Second	142
五月雨 ～samidare～	142
SPACE GIRAFFE	130
隼 -HAYABUSA-	142
妖精大戦争 ～東方三月精	142

■ネオジオ

ニンジャコマンドー	138
-----------	-----

■スーパーファミコン

エリア88	158
-------	-----

■メガドライブ

宇宙戦艦ゴモラ	132
シルフィード	48

■PCエンジン

ガンヘッド	72
スーパースターソルジャー	74
ソルジャーブレイド	78
超兄貴	134
ファイナルソルジャー	76
ブレイジングレーザース	72

■ファミコン

スターソルジャー	68
スターフォース	66
ヘクター'87	70

■PC-8801

シルフィード	140
--------	-----

■iPhone/iPad/iPod Touch

IFighter 1945	129
Alive 4-ever RETURNS	129
Icarus-X	129
エスブガルーダII	38
Critical Wave	129
スペースインベーダー インフィニティジーン	20
怒首領蜂大復活	39
Meteor Blitz	129

■携帯アプリ

蒼穹紅蓮隊	128
バトルガレツガ	128
魔法大作戦	128

NEW GAME
新作

4 新作 & 準新作タイトル

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 4 | ダライアスバースト アナザークロニクル | 38 | CAVE が贈る iPhone ゲームアプリ
エスプガルーダII、怒首領蜂大復活
ケイブ モバイルコンテンツ部 直撃インタビュー |
| 20 | スペースインベーダー インフィニティジーン | 42 | バレットソウル -弾魂- |
| 27 | NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~
KOF SKY STAGE | 44 | ラジルギノア MASSIVE |
| 28 | 赤い刀 | 46 | アストロトリッパー |
| 32 | 怒首領蜂大復活 | | |
| 34 | ピンクスウィーツ&むちむちポーク! | | |
| 36 | ぐわんげ | | |
| 37 | 弾銃フィーバロン | | |

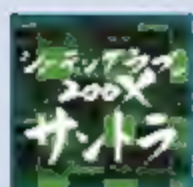
HOBBY
作る

48 S.G.F.シリーズ 歴戦の名機を創る

- | | | | |
|----|------------------|----|---------------------------------------|
| 50 | レジェンドシルバーホークバースト | 54 | SA-77 シルフィード/ランサータイプ
ゲームアーツ インタビュー |
| 52 | SA-77 シルフィード | 56 | PLUM インタビュー |

CREATOR
開発者57 STGクリエイターインタビュー
旋光の輪舞シリーズ グレフSPECIAL
特集64 ハドソンシューティング
キャラバン戦士の記憶

- 81 高橋名人インタビュー

AUDIO & VISUAL
音楽・映像

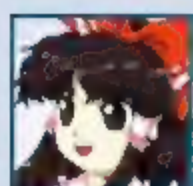
- | | |
|----|---------------------------------|
| 84 | 撃音! -Shooting Sound- |
| 86 | EGG MUSIC でSTG サウンドを手に入れよう! |
| 88 | 撃音!コンポーザーファイル ベイシスケイプ 作曲家インタビュー |

SPECIAL
特集96 ライジング/エイティング
STGの軌跡

- | | | | |
|-----|----------------|-----|--------------------------|
| 98 | 魔法大作戦 | 108 | バトルバクレイド |
| 100 | 疾風魔法大作戦 | 110 | グレート魔法大作戦 |
| 102 | バトルガレッガ | 112 | ブレイブ ブレイド |
| 104 | 蒼穹紅蓮隊 | 114 | 外山雄一氏・横尾憲一氏
ロングインタビュー |
| 106 | アームドボリス バトライダー | | |

VARIETY
バラエティ

- | | | | |
|-----|---|-----|--------------|
| 129 | 新たな潮流 iPhone シューティング
シューティング王国の復権はあるか? | 134 | 僕たちの好きなタメ撃ち |
| 130 | 光と音の星空をサイケデリックに
翔ける偶蹄目神話 SPACE GIRAFFE | 136 | 中ボスさんいらっしゃい |
| 132 | シューティングゲーム美術館
宇宙戦艦ゴモラ | 138 | STG 最強キャラ決定戦 |
| | | 140 | STG 悪役商会! |

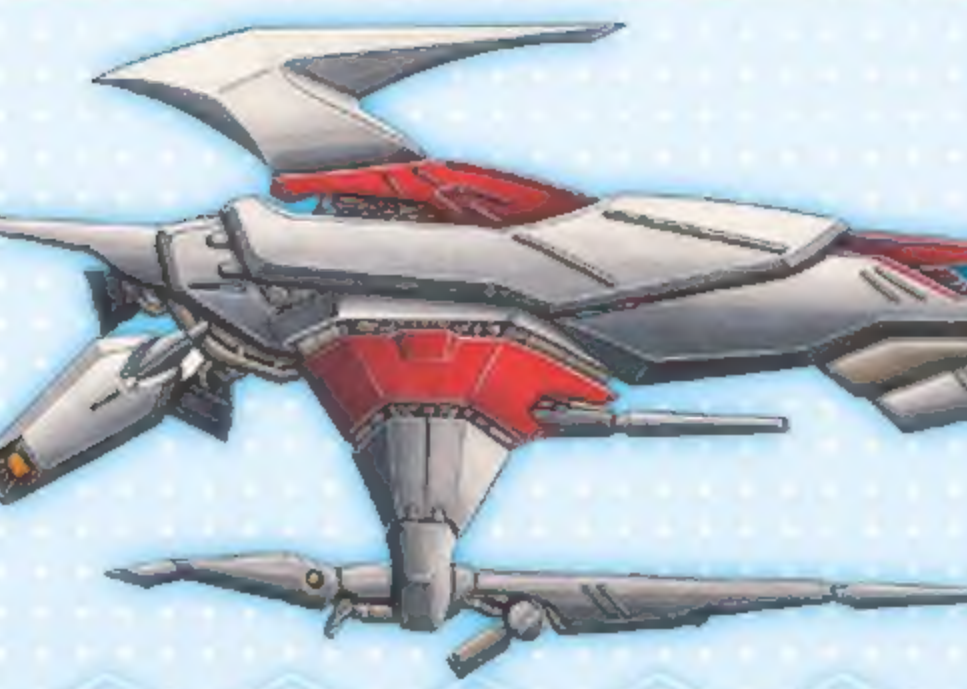
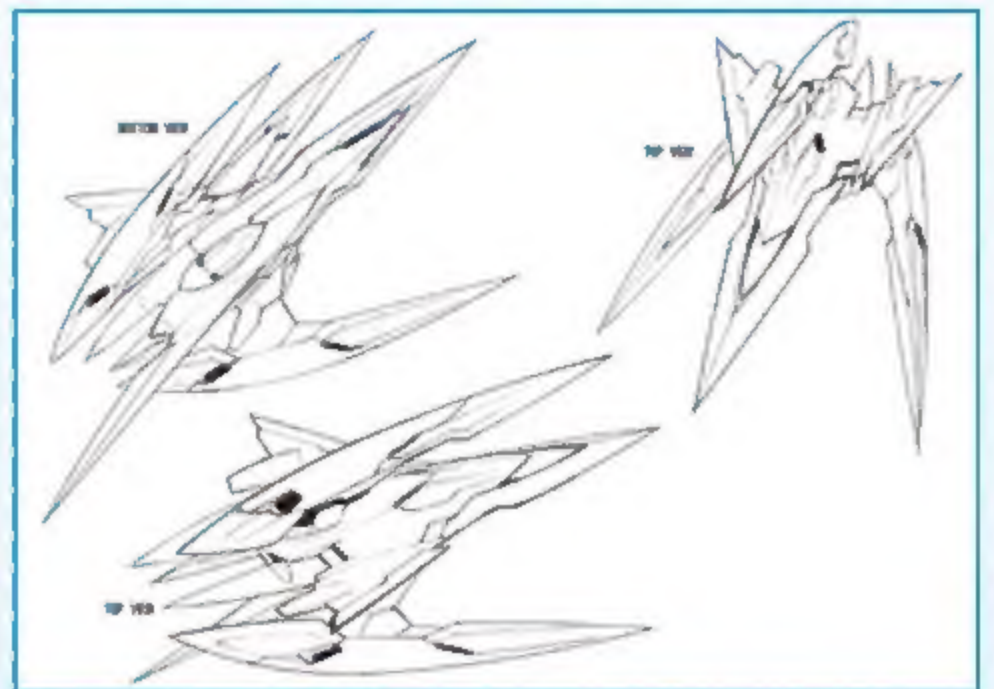
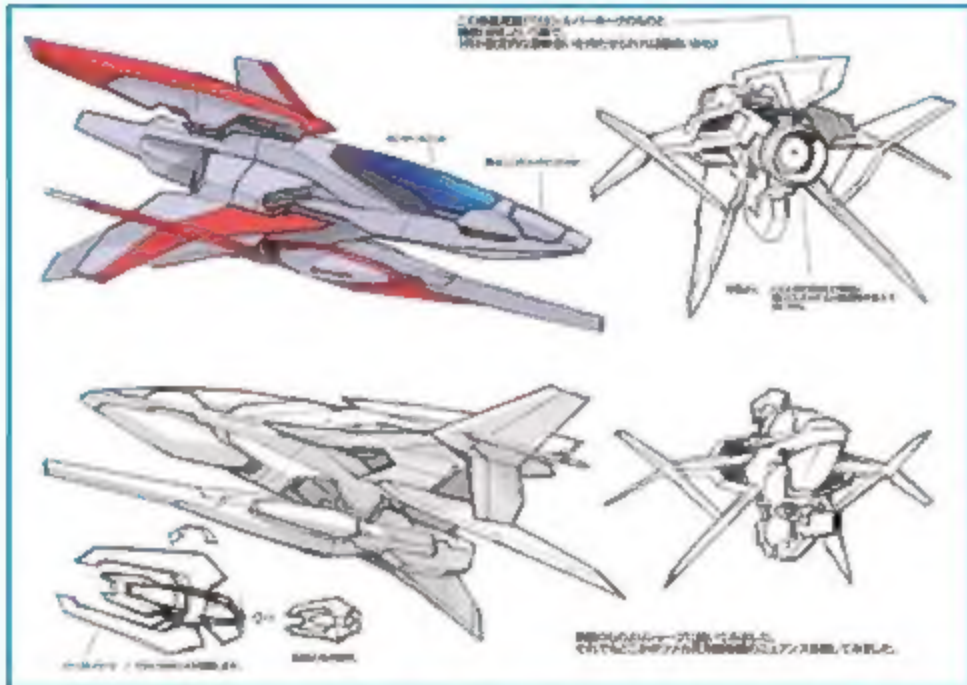
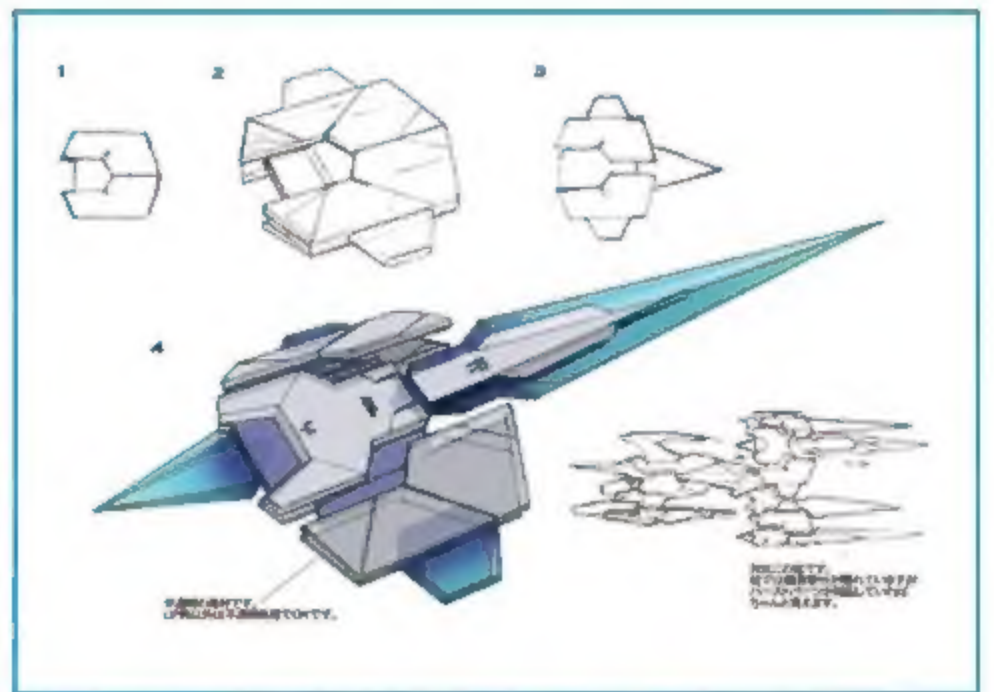
INDIES
同人ゲーム

142 同人シューティング座談会

上海アリス幻楽団、SITER SKAIN、RebRank、Entis Soft、風鈴屋

COLUMN ■ コラム

- | | | | |
|-----|------------------------------------|-----|-------------------|
| 62 | ゲームイベントインフォメーション | 156 | 素晴らしいシューティングの世界観。 |
| 154 | タコがゲームを変えた理由
〜「パロディウスだ!」はかく語りき〜 | 158 | ミリタリーSTG一直線! |
| | | 159 | 読者コーナー シュートピア |



ORIGIN SILVER HAWK

SILVER HAWK



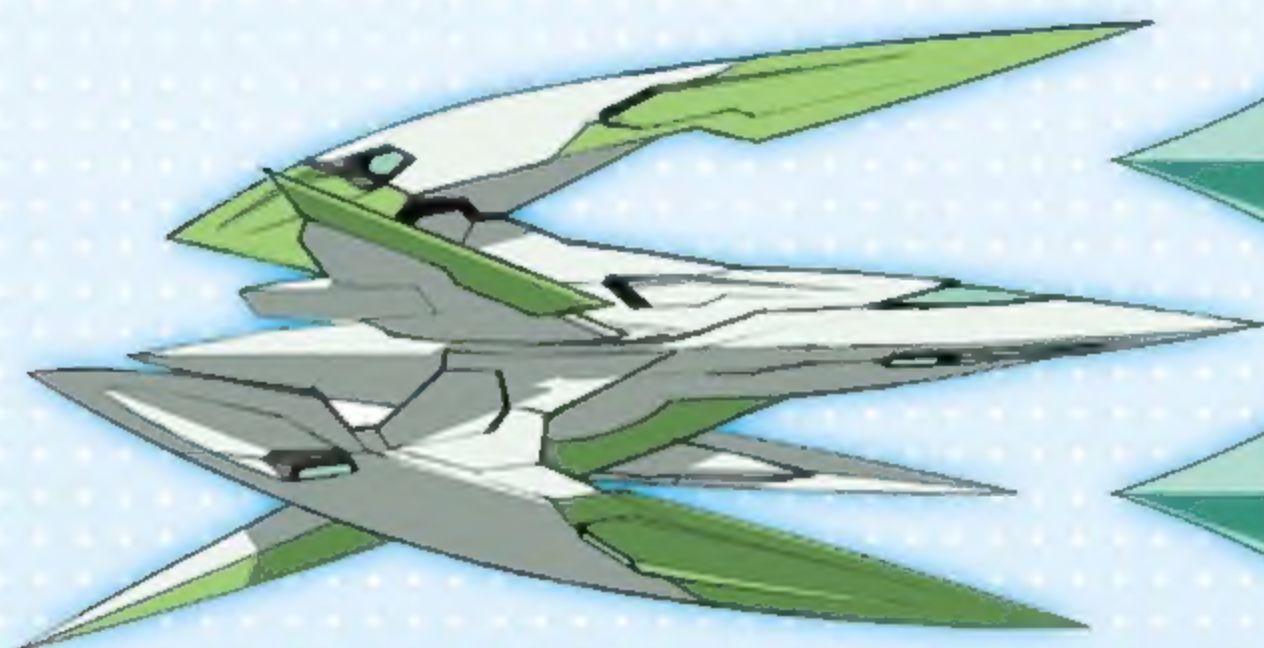
TYPE-1
LEGEND SILVER HAWK BURST



TYPE-2
NEXT SILVER HAWK BURST



TYPE-3
FORMULA SILVER HAWK BURST



「シルバーホークバースト」メカデザイン: 海老川兼武



DARIUSBURST

ANOTHER CHRONICLE

『ダライアスバースト』が、ついにアーケードという戦場に。シリーズとしては21年振りとなる二画面筐体復活だ。2010年に専用筐体のシューティングが出るというこの驚き、そこに込められた人々の思いを追っていこう。

AC

ダライアスバースト アナザークロニクル

■アーケード ■タイトー ■今冬稼働予定
©TAITO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED.

Text= 箭本進一(フリーライター)

二つの奇跡

魚の形をした巨大戦艦と特殊な筐体で戦うシューティングが『ダライアス』。最新作となる『ダライアスバースト アナザークロニクル』が特殊筐体のアーケードゲームとして登場します。これには二重の奇跡が存在します。

まずはゲームセンターでのシューティングの新作であるということ。近年追い風が吹いているとはいえ、シューティングゲームは興行的に難しいジャンルであるというのがゲームセンター側の認識です。そんなご時世ですので、シューティングの新作が出るということ自体がちよっとした事件。しかも、流行のキャラクターものでも弾幕ものでもないのですからなおさらです。

もうひとつは専用筐体であるということ。興行的に難しいとされるシューティングですから、近年はほかのゲームから転用できる汎用筐体(通常のゲーム機)での運用がメインとなってきました。今や専用筐体はカードゲームやネットワーク対戦麻雀など「稼げる」ジャンルの代名詞であるのは読者諸兄のほうがよくご

存知でしょう。

『ダライアス』もかつては専用筐体のゲームでした。3つの画面を継ぎ目なく組み合わせることで広大なゲーム世界を生み出し、ボディソニックの重低音がプレイヤーの身体を揺さぶりました。漆黒の宇宙空間や神秘的な海底遺跡が3つの画面で余すところなく描かれ、ボディソニックの振動と轟音はボスである巨大戦艦のカリスマと威圧感をこれ以上なく高めたのです。そんな『ダライアス』もシリーズを重ねて汎用筐体向けに開発されました。一部のゲームセンターではプロジェクター型筐体を使うなどして往年の雰囲気再現していますが、いつしかシリーズでも特殊筐体で運用された初期作のほうがいレギュラーになりつつあったのです。

しかし『ダライアスバースト アナザークロニクル』は専用筐体でのリリースとなりました。興行的に難しいジャンルで高価な専用筐体を使うというのですから、いかに困難なことかがわかるでしょう。『ダライアスバースト アナザークロニクル』は80年代のシューティングゲーム黄金期をよみがえらせるという試みなのかもしれません。



伝説の多画面筐体復活

専用筐体は2つの液晶ディスプレイの画像をハーフミラーで組み合わせることで継ぎ目のない広大なプレイ空間を作り出している。また、シートにはボディソニックが仕込まれており、音に合わせて振動する。実はいずれも初代『ダライアス』と同様の仕様で、専用筐体を作り続けてきたタイトーのノウハウが生かされている。



2010年を戦うために

『ダライアスバースト アナザークロニクル』は2010年のシューティングとしてデザインされています。プレイ人数は従来の2人から4人に増えており、専用筐体のシートに4人で座って遊べるようになりました。プレイ料金は200円。200円で3機の自機をもらえますが、実はこれは共有式。残機が残っていれば、友達にこれを分け与えることが可能となっています。また、600円をプラスすれば残機無制限で遊ぶことができます。残機に限りがないですから、途中でゲームオーバーになることはありません。言い換えれば、必ずエンディングを見ることができ



2010年9月に行われたAMショーでは、タイトーブースの目玉となり、復活を待ちわびた多くのファンで賑わった

コミュニティを作る

「コミュニティ重視」は『ダライアス スパースト アナザークロニクル』のキーワード。本作は協力プレイが推奨されています。これまでもシューティングゲームで多人数プレイは存在しましたが、リソースの配分が大きなテーマとなってきました。パワーアップアイテムが人数分出るわけではないので、誰が取るかを決めなければならなかったのです。初代『ダライアス』ではこの命題が特に重要でした。敵の攻撃を耐えるのにアーム（バリア）は不可欠。障害物の陰に設置された砲台などを破壊するため、一刻も早くボムをパワーアップさせることも必須でした。そのため、アームは平等に、ボムは片方に集中するのがセオリーでしたが、こうした工夫が過去のものになりました。『ダライアススパースト アナザークロニクル』ではアイテムを共有することが出来ます。誰かがアイテムを手に入れると光の輪が出現、これに触れた人もアイテムを取ったことになるのです。無条件で全員がアイテムを入手できるわけではないのがポイント。一緒に遊んでいる仲間を

思いやり、できるだけ仲間が取りやすい位置でアイテムを取ることにも重要になるのです。

「クロニクルモード」ではゲームセンターというコミュニティが再度クローズアップされます。広大なゲーム内の宇宙をエリア（マス）に分け、プレイヤーがみんなで攻略していくというモードで、ゲームの進行は同じゲームセンターのみんなで共有されます（攻略実績が筐体に記録される）。いわば、ゲームセンターに通う人たちによる協力プレイなのです。それぞれのエリアは大きく難易度が異なっているのですが、自分では難しく攻略できなかったエリアも、ほかの誰かが攻略してくれるかもしれません。従来の方式では考えられなかった間接的コミュニケーションです。行きつけのゲームセンターでがんばるもよし。クリアできないエリアの攻略法を調べるため、攻略が進んでいるゲームセンターへ遠征するもよし。エリアごとのハイスコアが全国で集計されます。ですので、ハイスコアラーの座を手に入れるためにもさまざまな戦略が考えられます。簡単なエリアで腕を磨き続けたリ、ライバルが少ないエリアであえてニッチを狙うことも可能なのです。



『ダライアス』かく戦えり

24年の歴史を振り返る

『ダライアス』のシリーズは1986年にスタート、今年で24周年を迎えている。

初代『ダライアス』は3つのモニタを組み合わせた三画面筐体での発表。ハーフミラーを使って継ぎ目のない画面を実現したが、筐体生産時は特にモニタ同士の色を合わせるのに苦労したという。

『ダライアスII』は新型筐体の2画面版と、初代作を流用した3画面版が同時に開発され、リリースされた。最終面BGM「say PaPa」は生命の誕生をテーマとしたメッセージ性の高いもので、ゲームミュージックファンからの評価も高い。

『ダライアス外伝』からは汎用筐体の1画面に。緊急回避のボンバーを導入、大きく間口を広げた。

『Gダライアス』は1画面ながら巨大戦艦登場時に映画的な演出を導入するなどしてスケール感を追求した。

PSP版『ダライアスバースト』はシリーズ12年ぶりの復活。時代に合わせた妥協なき作り込みで好評を博した。





協力プレイの薦め

『ダライアスバースト アナザークロニクル』は多人対戦プレイがフィーチャーされている。新型機「フォーミュラシルバーホークパースト」もバリエーションが豊富で射程が短くなるなど、共戦仲間との連携が重要。必殺光線「バースト」は仲間同士で光線を「バースト」することで「バースト」になり、より強力な光線が放たれる。耐久力の高い巨大戦艦戦ではプレイヤー同士互いの声を掛け合ったり「バースト」発射がキーマンとなる。

また、誰かがバースト・アインラムを取ると、アインラムフィールドがその場へ一定時間封鎖し、ほかの仲間も効果を待たなければならない。特にアーム（バリア）を張る青色アインラムは仲間も取りやすい位置で入手できるのがポイント。

本作では自機の「バースト」で敵の「バースト」を自機「バースト」で敵の「バースト」を打ち消せる。自機が打ち消せる弾は極端に少ないと仲間を安全に確保できる。協力プレイならではの攻略法。

新たなゲームとして

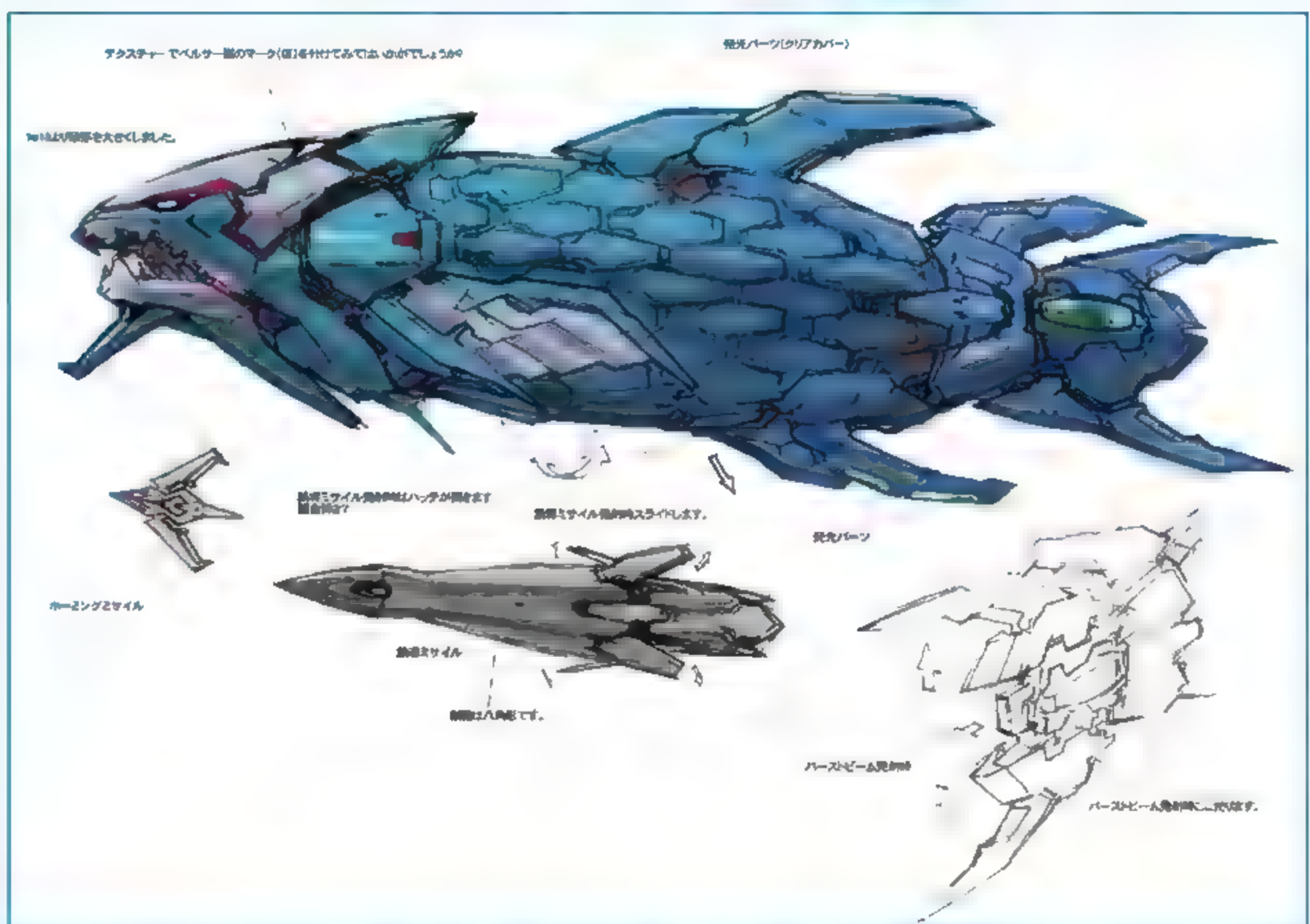
『ダライアスバースト アナザークロニクル』は初代『ダライアス』のリメイクでもなければ、PSPで発売された前作『ダライアスバースト』の移植版でもありません。すべてのステージは2画面に合わせて作り直されており、魚群をイメージしたという大量の敵がゲームをよりアップテンポなものとしています。新たな巨大戦艦が加わっているのはもちろん、既存の巨大戦艦にも新攻撃が追加されたり耐久力が再調整されており、『ダライアスバースト』とは異なった気分で遊ぶことができます（たとえばロケテストバージョンでは、よりテンポをよくするというコンセプトのもと「ミラージュキャッスル」の各パーツの耐久力が『ダライアスバースト』のものより低く設定されています）。

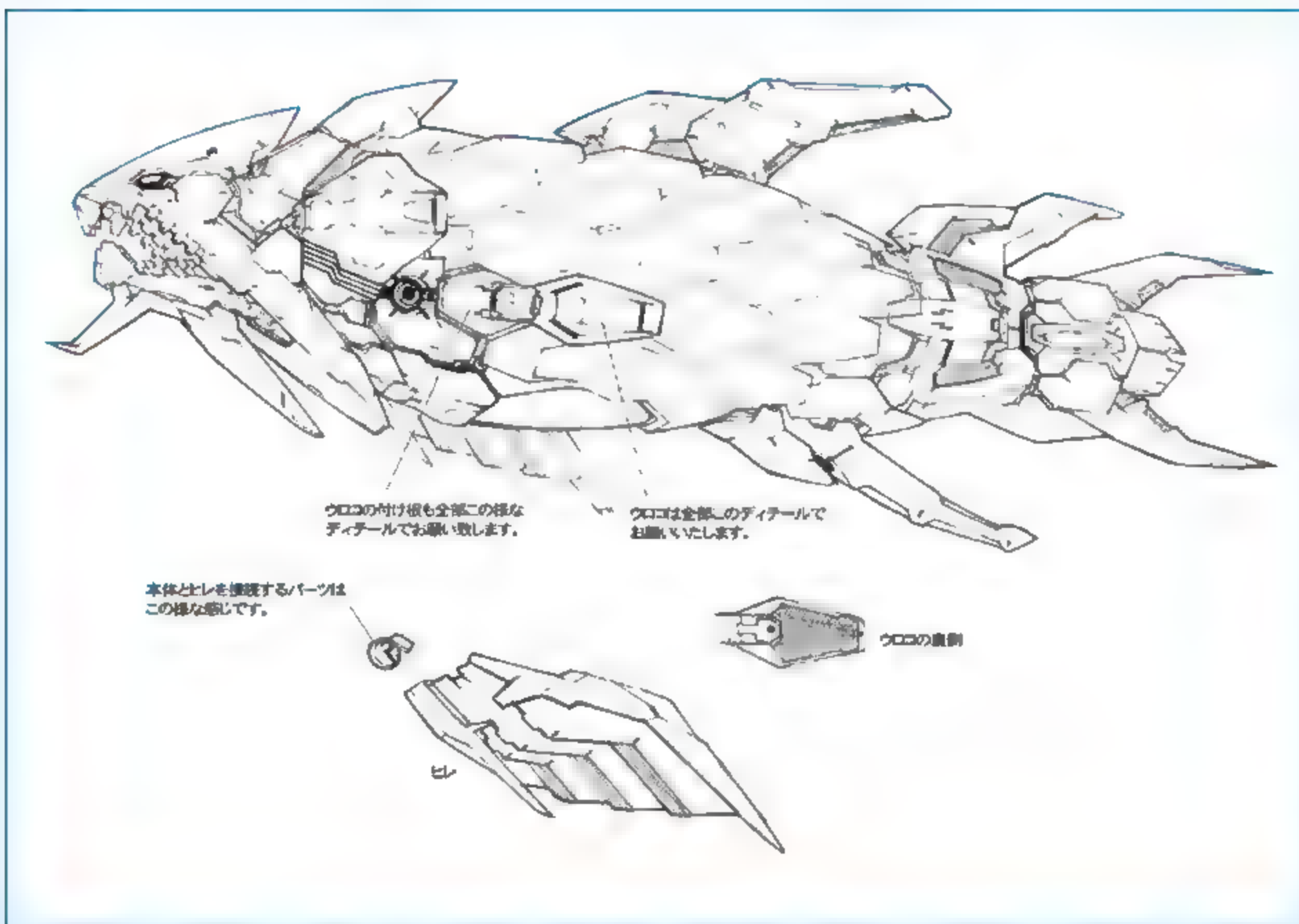
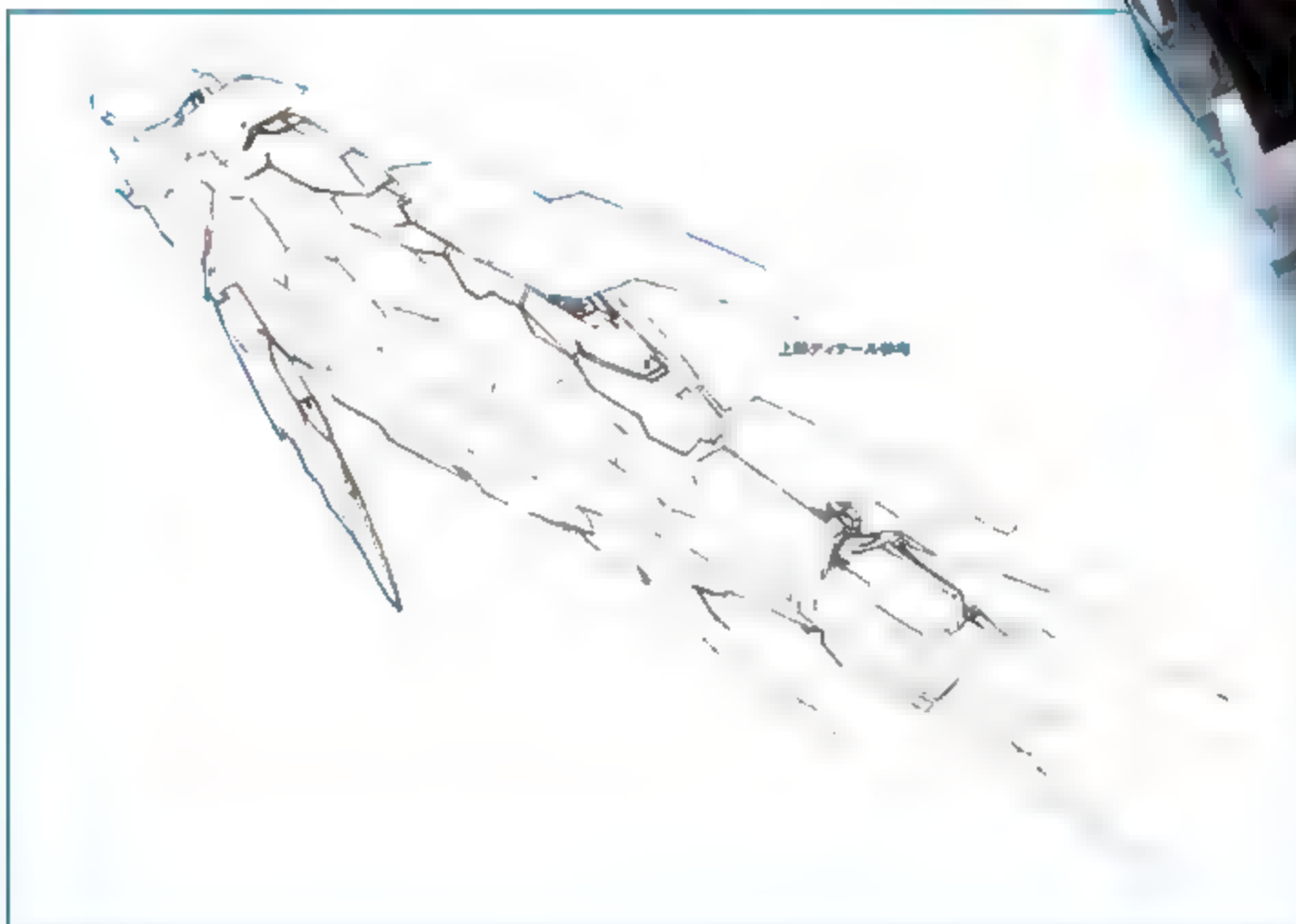
いろいろな意味において新しい世界が広がっているのです。

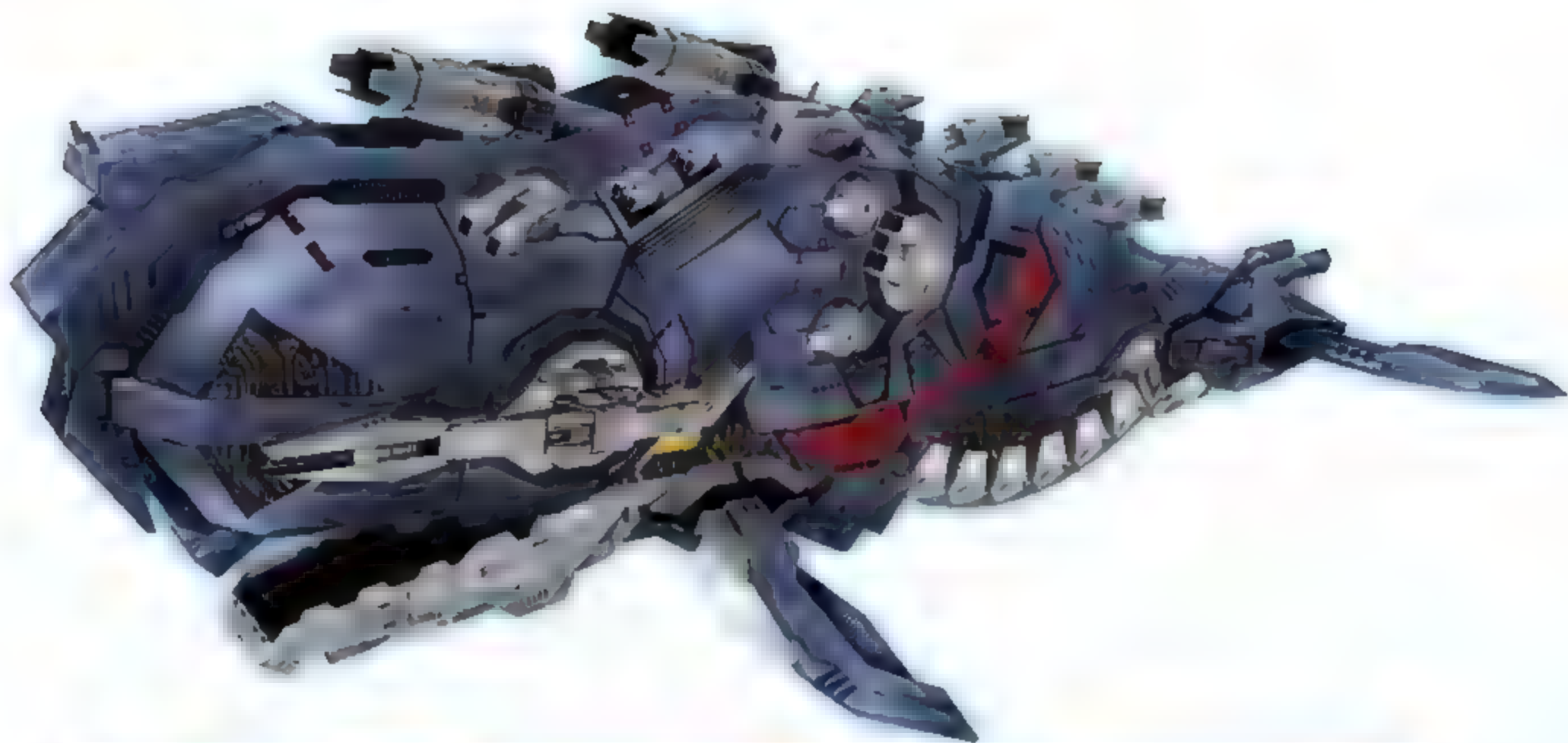
シューティングが逆境の中、専用艦体で新作を作るといえるのはどういうことなのでしょう。

14ページからは開発スタッフのお話を伺っています。

IRON FOSSIL







ダライアスバースト アナザークロニクル クリエイターインタビュー



A 事業本部
A プロデュースチーム
ゼネラルプロデューサー

國澤 仁氏 (写真左)

『ダライアスバースト』の制作に携わった。本作は、シリーズの歴史を振り返り、新たな展開を描く。本作は、シリーズの歴史を振り返り、新たな展開を描く。

AM 事業本部
AM 開発統括部プロデューサー

針谷 真氏 (写真右)

『ダライアスバースト』の制作に携わった。本作は、シリーズの歴史を振り返り、新たな展開を描く。本作は、シリーズの歴史を振り返り、新たな展開を描く。

『ダライアスバースト アナザークロニクル』(以下『ダライアスバーストAC』)は専用筐体での21年ぶりの新作。

シューティングゲームに復活の兆しが見えるとはいえ状況は厳しく、多くのゲームセンターでは第一線を追われたまま。そんな中で本作に込められた思いというのはどういったものなのでしょうか。タイトーの國澤 仁氏と、針谷 真氏にお話を伺います。

Interview 箭本進一(フリーライター)

——本日はよろしくお願ひします。まずは自己紹介をお願いします。

國澤 プロデューサーと製品を一緒に作り上げるゼネラルプロデューサーという仕事をやっています。「N O考ゲーム」を2年前からたちあげて、最近はアーケードゲームの各プロデューサーと連携して開発をしています。

——統括的なお仕事なんですね。

國澤 今回の「ダライアスバーストAC」は最初にタネを拾ってきた担当ですね。とにかく全体をまとめて見る仕事だとご理解いただければ。

針谷 私は本作品のプロデューサーです。さまざまな部署で「電車でGO」の移植やキッズ用のカードゲームの開発を担当してきました。今回は「ダライアス」をやるぞということ、手を挙げました。

——キッズ用のカードゲームと、こちらの世界とはだいぶ違うと思うんですが、何か苦労された点などありますか？

針谷 業務用という点では同じですが、ゲームの作り方は全然違いますね。ターゲットも違いますし。ただ業務用のゲーム開発をずっと続けてたので、そこだけは変わりませんでしたね。そういう苦労みたいなのは

それほどありませんでした。

——今回は「シューティングゲームサイド」という本で「ダライアスバーストAC」のお話を伺いたいと思います。

針谷 このご時世にシューティングに特化している本というのは、漢気がすごいですね(笑)。

國澤 いやいや針谷のセリフじゃないでしょう、このご時世にこの筐体を作っている人が(笑)。

針谷 何か会話としてかみ合っているような、かみ合っていないような(笑)。

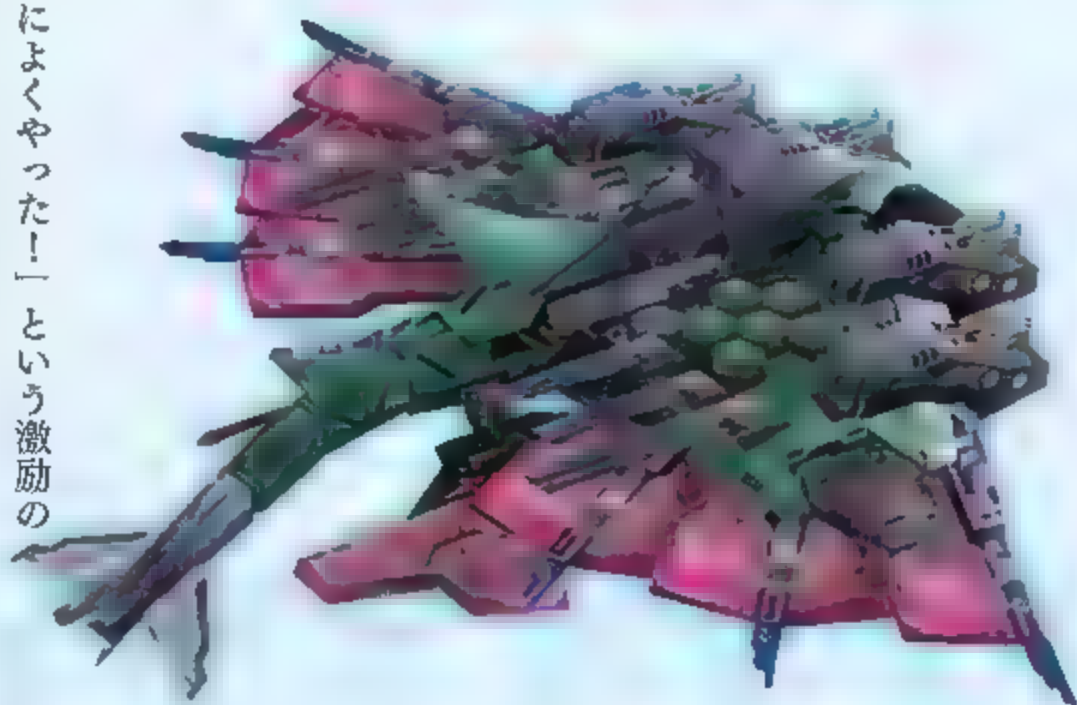
——漢気同士で、いろいろと答えていただければと思います。「ダライアスバーストAC」のロケテストでは20〜30代の方の反響が大きかったですか？

針谷 正直、あそこまで反響があるとは思いませんでした。アンケートもおおむね高評価でしたし、改良すべき点もたくさん見つかりましたので、今ほとんどん反映させていただいています。

——ロケテストで具体的にどのような反応がありましたか？

針谷 ツイッターやインターネットでの反応を見ると、純粋に驚かれる方たちが多かったですね。この

LIGHTNING FLAMBERGE



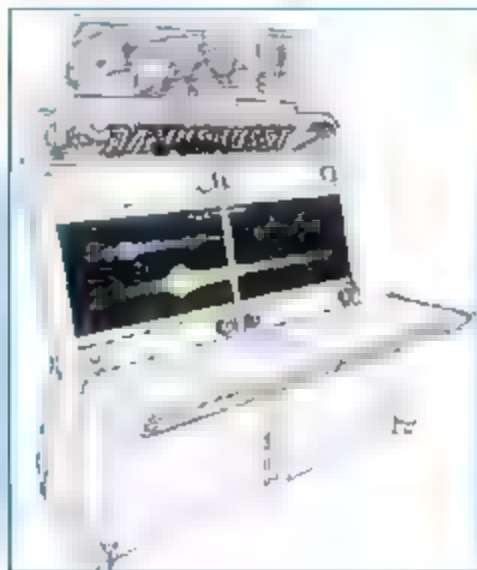
時代によくやった!」という激励の言葉もあれば、採算取れるのか」という声も頂きました(笑)。

「ダライアス」シリーズ復活ということで、「じゃあ久々にゲーセン行くか」という声が多くて嬉しかったですね。

——やっぱり専用筐体で復活させたという点に、反響が大きかったんじゃないかと思います。1画面という選択肢もあったと思うんですが、それはあまり考えてなかったんです。

針谷 専用筐体ありきの企画だった? そうですね。本作はメインターゲットを30代以上の方に設定した

ようやく筐体に触れられるチャンスが来た



筐体デザインの変遷

汎用筐体を つつないだ形(左)から専用筐体(右)へと変化している。どちらの方がインパクトが強いかは、2回のロケテストとAMショーの盛況が物語っていると言えるだろう。

企画だったんですが、その条件に合うのは「あ、『ドライアス』だ」とすぐに思い浮かびました。

今ゲームセンターに勢いがないと言われますが、そんな中、お客様にお店に来ていただくためには専用筐体を出すしかない、とすんなり決まりました。

やっぱりゲームセンターでしかできないことをやりたかったんです。2画面、ボディソニック、シューティングとして最高の環境を提供したかったんです。

國澤 僕の当初のアイデアでは実はボディソニックを付けるつもりはなかったし、もっとシンプルな二画面筐体だったんです。お店も厳しい経営環境でシューティング自体も投資対象として厳しいジャンルだった。本作で「シューティングを作っても売れないので、作りたくても作れない」というマイナスのスパイラル状態を何とかしたかったんです。

そこで「ドライアス」であることを考えると専用筐体も必須でしょうと。

安価にお店に提供するために最初はこちらまで豪華なものではなかったんですが、ボディソニックがないと「ドライアス」とは言えない、ヘッド

ホンも必要だ……と。

だんだん豪華仕様になっていったんですね。

國澤 でも結果としては、ボディソニック、ヘッドホン、二画面という「三つのお約束」をキツチリ実装できたことで、いろんな方が「本当に『ドライアス』の復活だ」と喜んでくださったんです。汎用筐体では、ここまでの反応はなかったんじゃないかなと思っています。

——コストも手間も掛けたかいがあったと？

國澤 そうですね、見積もりが上がってきた時、針谷とどうしようかって。

針谷 今でも悩んでいるところです。

國澤 筐体が高価だとお店が導入しにくくなってしまうんです。シューティングというジャンル自体が厳しい環境なので、高価な機械にしちゃいけないって、かなりコストと仕様で悩んでいましたね。

針谷 「ドライアス」専用筐体というところまではすんなり決まったんですが、それをどうビジネスに結び付けるか、オペレーターさんをいかに満足させるかってところは、苦労しています。

——お店側だと、大型筐体ならオン

ライン要素があると安心して導入できるという風潮がありますが、『ドライアスバーストAC』にはそういういた仕掛けはあるのでしょうか？

國澤 ネットワークを使った遊びは「クロニクルモード」を提供します。——「クロニクルモード」について教えてください。

針谷 戦場をイメージしたマップをみんなでクリアしていくモードです。マップのマスのひとつひとつがゲーム中のミッションになっていまして、誰かがクリアすると行けるマスがどんどん増えていきます。ICカードで個人個人の戦績を記録するのでは



HYPER JAW

なく、筐体にクリアデータを記録していくというのが特徴です。

——ゲームの進行状況が筐体……というか個々のゲームセンターで共有される？

針谷 そうです。自分がクリアできなかったステージも、次の日にゲームセンターに来たほかの誰かがクリアしていたということもあります。

——シューターが多いゲームセンターだと、マップがどんどん広がるんですね。

針谷 そうですね。今回の目的の一つはコミュニティを促進することです。ひとりだけでなく、4人ならクリアできるかもしれない。「クロニクルモード」でも、ほかの誰かが難関を突破してくれるかもしれない。できるだけ多くのプレイヤーが筐体を中心にコミュニティションを取れるという流れを作っていければと考えています。

——今のアーケードゲームだとICカードを使うのが主流ですが、あえて使わなかった理由は？

國澤 昔のゲームセンターにはローカルなコミュニティがあったと思うんです。コミュニティションノートがあったり、最先端のゲームができたり、行けば何かしらワクワクする

要素があった。ですが、今のライフスタイルの中では、ゲームセンター自体が特に必要な場所じゃないって人が増えたと思うんですよ。だからゲームセンターで起こっていることに意識を持ってもらいたいです。

自分がクリアできなかったステージも、ほかの誰かがクリアしている……ということが起こっているかもしれない。ICカードを使って誰かの記録と競うのではなく、筐体の前でほかの誰かの動きを見えるということとで「あの筐体は今どうなっているだろう？」ということを感じてほしいと思っています。

——では、カードという選択肢は最初からなかった？

國澤 なかったですね。カードだと今のゲームセンターに来ているお客さんには受け入れられますが今までとかわらない。それでは新しいお客さんと呼ばれ込むとか、ゲームセンターを意識してもらうということにはならないんです。筐体の前で、あそこが抜けられないんだよな、手伝ってくれない？」的な会話があったとすれば、それは狙っていたことなのですごく嬉しいですね。

針谷 ICカードだとどうしても個人の取り組みになってしましますが、

筐体なら「じゃあこのお店を盛り上げていこう」となってくれるんじゃないかと考えています。

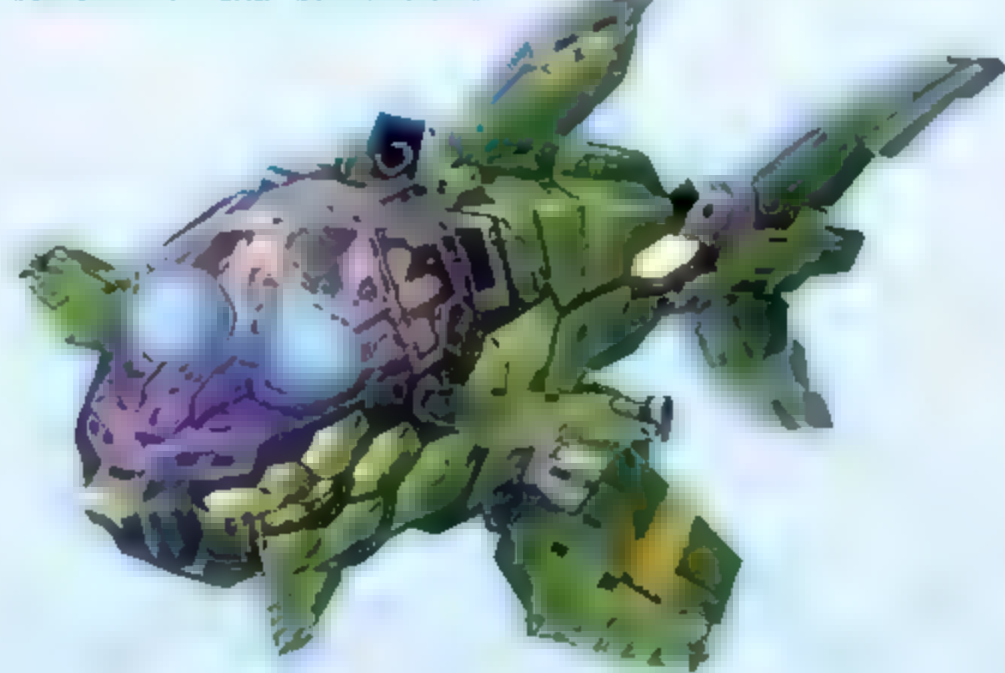
國澤 かつてあったゲームセンターへの遠征とか、いろんな遊び方を提供できると思うんです。「あのお店はもっとマップが広がっているらしい」とか「あそこって、スゴ腕のプレイヤーがいるらしいよ」とか。僕も中学生ぐらいの時に自転車に乗って、隣町に遠征しました。噂のスゴ腕プレイヤーを見て、「こっちも負けられない」となりました。

針谷 もちろんほかのお店の高スコアを見ることが出来ます。それぞれのマップごとで全国ランキングを確認できますし、自分のお店がランキングに入っていたら、特別なアイコンが付きます。あえて人気のないマップでハイスコアを狙ったりすることも可能ですね。

——みんなで残機を共有したり（残機を複数のプレイヤーで分け合える）、残機を無限にできたり（通常料金+600円で残機が無限になる）、斬新な仕様が多いです。

國澤 シューティングだからとこれまでと同じことをやってしまうと、同じ負のスパイラルに入っちゃうんです。ビジネスとして組み立てにく

BRIGHTLY STARE



いというところまで行ってしまったのが現状です。多くの人はゲーム機の前に座るのは面倒だけど、ニンテンドーDSやPSP、iPhoneなら移動中でも遊べる……というように、ライフスタイルが変わっているんです。アーケードゲームは1クレジットで3機というのがお約束ですが、これはピンボールの時代から変わってないんです。そんな古い作りを守り続けることがシューティングゲームにとって良いことなのか。ほかに何かやれないかと考えたとき、シューティングが難しくて離れた人がいるなら、残機無限モードで安心して

ドライアスの亡霊に取り憑かれている



遊んでもらったり、友達の残機をもらったりということ考えたんです。アンケートでも意見が割れていて、今までどおりがいいという方ももちろんいらっしやいました。

針谷 「今の時代に合ったシューティングが作れないか」というのがテーマのひとつでした。プレイ時間やコイン設定などすべてを新しいことにチャレンジしている感じですね。古くからのスタイルだと、お店側から見ると、インカム（売上）は低いのにプレイ時間が長いというところがありますからね。

國澤 本作ではプレイヤーは時間に満足するというよりも、プレイしていること自体に満足してもらおうということ、いろいろとチャレンジしています。

針谷 一度に筐体に座れる人数は限られているので、プレイ時間を長くすると、それだけ遊べない人も出てしまいます。今回はプレイ時間を短く密度を上げるという考えです。またクロニクルモードではステージを多数用意していますので、何度も遊んでもらえればと考えています。

アンケートを見ても、「ちょうどいい」というお客さんが一番多かったのも、そこは間違っていないかなと

思っています。

國澤 「短くて面白くない」ならダメですけどね。ライフスタイルが変わってきているので、昔みたいに長く遊んで面白いというお客さんばかりじゃないのも感じています。

たくさんの人に広がるように新しい遊びを提供したいですね。

——同時プレイが今までの倍の4人に増えています。これもコミュニケーション志向の産物でしょうか。

針谷 お祭り感というか、ワイワイがやがやしてる感じを出したかったです。窮屈そうに見えるという意見もあったんですけれども、アンケートではあまりマイナスに書かれている方がいなかったんです。

國澤 あの距離だから話ができるんですよ。パワーアップアイテムも共有ですから、「取るよ」って声をかけたり。アームはなるべく皆の近くで取ろうとか。社内でのテストプレイでも、針谷なんかは僕にアイテムを取らせまいと、前のほうで取ったりしていましたね（笑）。取りに行ったら死んだりとか、目の前で消えちゃったりとか（笑）。ひとりで黙々と攻略するんじゃないくて、ゲームセンターって皆で楽しむ場所なんで、そこを大事にしたいなあと考えています。

針谷 大昔のシューティングの文法をそのまま入れると、やっぱり今の時代にあわない。今の時代に受け入れられるようにって考えた結果、現在の仕様にしました。

——合わないところはどんどん変えていこうと？

針谷 そうですね。伝統で守りたいところは入れて、あわないところは変えていく。悩んでいる部分でもあります。

國澤 僕はよく言うんです。「ドライアスの亡霊に取り憑かれてるよって。本作はオリジナルを現代版にしようってリメイクプロジェクトで



MIRAGE CASTLE

はないので、そこはプロジェクトメンバーと半ばケンカ状態ですね。皆「俺のドライアス」をもっているの（笑）。

針谷 熱い方が多いのでいろんな方から、「俺のドライアス」的なご意見を頂きました。

——専用筐体なんですけれども、結構伝統的な作りですよね。懐かしのハーフミラーを使っていたり、ボディソニックでシートが震えたり、何か苦労された点がありますか？

國澤 そうですね、液晶モニターを二画面横につなげることはしませんでした。ハーフミラーで画面が合成されているのが「ドライアス」だろうと。

針谷 ボディソニックもそうです。サウンド担当やメカ担当それぞれにこだわりがあるので、方向性のために苦労しました。例えば音量は大きいけど綺麗な音で鳴らしたいというところで悩んでいますね。音作りをするときには実際に音を出さないと調整できないんですが、低音がすごい響くんですよ。すると周りにすごい響いて、関係のない人には騒音になってしまいます。周囲の部署に「めんなさい、今響いてます」と謝ったりといった苦労がありました。

……防音はしっかりしてあるんですけど、パワーが違うんで。

——話が前後してしまいましたが、『ドライアスバーストAC』を作るうえで、「コンセプトやキーワードをあらためて教えていただけますか？」

針谷 「今の時代に合わせたシューティング」であるということ、「歴史を刻め」というコンセプトがあります。「クロニクルモード」ではクリアすると「〇〇年に〇〇さんがこのエリアを開放しました」という風に情報が年表に記録されていきます。プレイヤーひとりひとりが歴史に名を刻めるんです。

——今のシューティングゲーム界に何か意見はありますか？

針谷 シューティングゲームは昔から個人的によく遊んでいたんです。最近ではあまり作品が出ていませんが、シューティングゲームを作りたいことを絶やしてはいけない、今の状況を何とかしたいというところがあります。タイトは昔からシューティングに力を入れてますので、この流れを今後も続けられたらと思います。

針谷 シューティングを出し続けると。そうですね。昔からあるジャンルですけど、ゲームの面白さは不変であると思っていますので。

國澤 弾幕系や、人が飛んだり、絵がカットインしたりとシューティングもいろんな変遷を遂げています。シューティング自体が枝分かれしていると思うんですが、「シューティングとはこういうものだ」と考え方を固定しないでほしいんです。決めたかからずいろんなものを遊んでもらえればと思っています。いろんな展開をしていく中でゲームセンターが盛り上がるとか、シューティングというジャンルがもう一回盛り上がるといういなと思っています。

——『ドライアス』シリーズをやったことのない人も多いと思うんですけども、そういった方たちに向けてひと言お願いします。

針谷 多分、そういう方はシューティングゲーム自体をあまりやられてないんじゃないかと思っています。古くからあるジャンルではありますが、本作品においては新しいゲームが出たことで、新鮮な気持ちでプレイしていただけたらと思います。

國澤 アンケートを取ってみると初体験の方も多かったんです。遊んだことのない人は友人と残機を共有したり、ちょっとでも良いので体感してもらいたいですね。残機の共有自体はお金を入れなくても手軽に遊べ

HUNGRY GLUTTONS

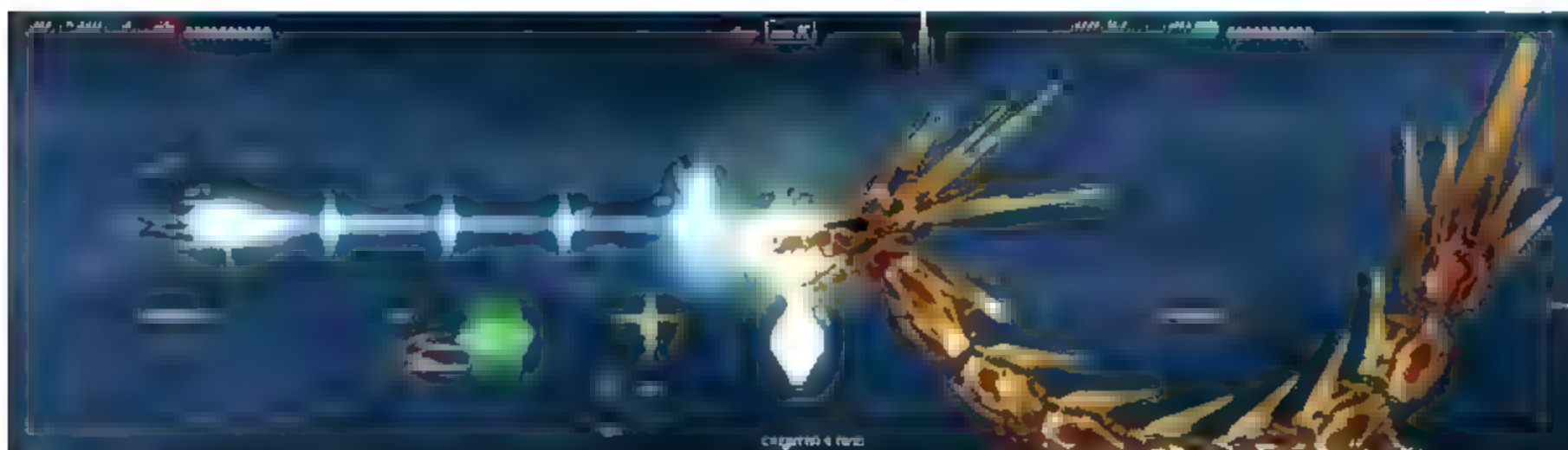


て、遊んでみたら面白かった……ということがあるといいなということ導入しています。「シューティングはこういうものだ」と決めてからず、軽く友達と一緒に遊ぶ。4人で遊べるならぜひ4人で遊んでいたほしいですし、まずは一回遊んでいただけたらと。

——シューティングから外れてしまいかもかもしれませんが、お二方にとって「心のゲーム」はありますか？

針谷 私は冗談抜きに、初代「ドライアス」ですね。当時学生でしたが大画面とボディソニックにシビれました。なので今回プロジェクトに携

「歴史を刻め」というコンセプト



取材を終えて

かつてゲームセンターには独特の「コミュニティ」がありました。夕方になると学生が、夜になるとサラリーマンが集う。全国にゲームセンターが数あれど、ひとつとして同じコミュニティは存在しなかったのです。

本作『ダライアスバースト アナザークロニクル』はそんな集まりをよみがえらせようとする試みです。本作は多人数プレイや「クロニクルモード」などさまざまな意味における協力を推奨しています。

シューティングの興行的な評価が下がっている今だからこそ、共に遊ぶコミュニティには大きな意味があります。人が人を引き入れるというのは近年のヒットのキーワードですが、本作はプレイヤー同士の横のつながりを生み出すことができるのでしょうか。

専用筐体であることも含め、本作は大きな賭けであり実験です。シューティングは共に遊ぶジャンルとなるのか、個々のプレイヤーが戦い続けるものになるのか。本作は大きな意味を持っているようです。

わることができて嬉しかったですね。
國澤 僕は子どもの頃から、そこそ幼稚園の頃からゲームセンターに通ってました。いろんなゲームが置いてあって、楽しい場所だということとでゲームセンターそのものが好きでした。ベクタースキヤンの「スターウォーズ」や、「リブルラブル」「ナイトストライカー」も結構やり込んでましたね。
——いわゆる、ゲームセンターの黄金期に通われていたということですね。
針谷 そうですね。あの頃はシュー

ティングゲームもたくさんありましたからね。
——今回この専用筐体は、ほかのタイトルにも展開していくんですか？
針谷 今のところ予定はありませんが、ただこのまま終わらせるのはもったいないので、今後検討はしたいと思っています。
國澤 本作は先ほど話したクロニクルモードで長く遊んでいただけという設計したので、これからすぐに何かを作るといふ話はまだないんです。左から忍者が見えるゲーム」とかちらほら話は聞こえてきますが（笑）。

——ということは再び、タイトーの専用筐体時代が訪れたりとか？
國澤 そうですね。本作のように専用筐体で喜んで頂けるものをたくさん出していきたいですね。
——今後の展開も楽しみにしております。本日はありがとうございました。





SPACE INVADERS

INFINITY GENE

進化戦争、開幕

スペースインベーダー インフィニティジーン

■ iPhone4/iPhone3GS/iPod touch(OS3.0以降)/iPod
■ 対応OS: ■ 2010年9月15日 ■ 対応年齢: 全年代

■ PlayStation Network
■ タイトー/スクウェア・エニックス
■ 2010年9月15日 ■ 1200円(税込)
■ CERO:A(全年齢対象)

■ Xbox LIVE
■ タイトー/スクウェア・エニックス
■ 2010年9月15日 ■ 800円(税込)
■ CERO:A(全年齢対象)

©TAMCO CORP. 1976, 2010
©TAITO CORPORATION 1976, 2010
©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Text=青本進一(フリーライター)

THE KING OF GAMES STRIKES BACK!

1978年に日本を征服した「スペースインベーダー」が「進化」という新たなテーマとともに帰ってきました。本作は自機が進化することによってシューティングゲームの歴史をなぞる内容となっています。単発の砲台が連射式になり、ワイドに攻撃できるようになり、攻撃方向の制御が可能となり、追従式のオプションが付き、自動ロックオンが可能となる。自機の進化にシューティングの31年間が凝縮されています。

本作は携帯電話版という最も制約の多いであろうデバイスからスタート



トしています。特にiPhone版は同デバイスのシューティングシーンを再定義したと言っても過言ではありません。キートワードとなるのは「ハード上の制約をもともしないアイデアとチューニングです。iPhoneには数字キーも方向キーも存在しませんが、本作は「タッチスクリーンで指を滑らせれば、そのままに自機が動く」という操作感を実現、抜群に遊びやすい環境を作り出しています。

iPhoneアプリではいかにリッチなグラフィックを生み出すがひとつのテーマとなっていますが、本作の画面はあえてモノクローム。しかしゲームデシボは00年代のものです。無数の敵が超高速で来襲、ハイスピークの自機と真正面からぶつかり合う「一大バトルが展開します。本作はショットボタンすら廃して



いますが、「停止しているとショットの発射速度がアップする」というルールが新たなスリルを提唱しています。襲い来る敵の群れをその場にとどまっただけで高速ショットで迎撃するか、それとも火力低下を承知で回避するか、というスリルある選択を問われるのです。

STRIKES BACK AGAIN!

そんな本作がPlayStation@Net WorkとXbox LIVEアーケード用のダウンロードタイトルとして登場します。新たに疑似3Dシューティング面が登場、シューティングの進化を再度問う内容となっています。無数のゲームが生まれては消える携帯電話アプリの世界ですさまじい淘汰を生き残り、ゲーム機の世界へ上陸する。その生命力の秘密を作り手に聞いてみましょう。



スペースインベーター インフィニティゾーン クリエイターインタビュー

株式会社タイトー
ON!AIR 事業本部開発部ディレクター

石田礼輔 氏

制約の多いハード上でシューティングゲームの新たなスタンダードとなった『スペースインベーター インフィニティゾーン』。その開発の秘密を、本作のディレクターの石田礼輔氏に伺います。

Interview=筒本達一(フリーライター)

自己紹介を兼ねて、まずは今までにかかわられた作品などを紹介していただけますか？

石田 もともと携帯電話用ゲームの開発をしていました。テレビ作品は『ドラゴンボール』で、ピンボールとDJ要素を合わせたものです。ほかには『ニジイロエンタツ』『スピカアトペンチヤ』などを手がけています。

この『インフィニティゾーン』を開発することになった経緯についてお聞かせください。

石田 『スペースインベーター』の30周年を記念したアプリを作るのに『スペースインベーター』好きで知られていた僕に打診がありました。『ももな』やります！と返事しましたね。

筋金入りのシューティングゲーム好きなんですね。

石田 へたなんですけどね(笑)。家庭用やアーケードの作品ならほとんどやりました。『アト』というゲームも新しいのが出れば必ずやるようにしていますが、そこそこへたで(笑)。

『シューティング』の進化を迫っているという、メッセーj性の深いゲームですが、どういったところ

から着想を得たんですか？

石田 『スペースインベーター』自身をテーマにする案があったんですが、今の人はオリジナル版をあまり知らないだろうと思ったんです。『スペースインベーター』が現在のシューティングゲームに影響を与えているというところをまず知ってほしいので、『スペースインベーター』が与えた影響という部分を掘り下げました。

基本モノクロの印象的な画面ですが、カラフルにするような選択肢はあったんですか？

石田 実はありました。人に見せたところ、白だけなの？って言われたこともありますが、色をつけて光らせたりしましたが、ビジュアルシグナドを持たせるためにあえて白に統一しました。あつとレトロ感があるんだけど、背景はあの頃絶対出せなかったグラフィションを使って、古いようで新しいというのを打ち出せないかと。

あえてモノクロのものを出すというごときかなり勇気がいったのではないのでしょうか。

石田 そうですね。世に出す前に社内で大否定されるって可能性があったんですが、最初のプレゼンの時

に「カッコいいもの」をもらえていただけなんです。

リッチなグラフィックにする方向性は最初からなかった？

石田 そういうものはいっぱいあるんで、逆の意味で目立ちたかったんです。パッと見て「何かこのゲーム違う」という印象を大事にしたかった。なので、モノクロ感にはとことんこだわりました。「途中でカラーになる」といった案もありましたが、コンセプトが弱くなるかなって。

パワーアップアイテムとして出てくる「ニューロン」だけはカラーなんですよね。

石田 「進化をもたらすもの」「別世界から来た」というイメージで、あの世界でひとつだけ異質なものとして入れています。出典は「メタルブラッド」で、相当リスペクトしていますね。

異質なものがシューティングに進化をもたらしてきたということですか？

石田 そう受け取ってもらっても構いません。ストレスフリーで遊べる内容になっていきますね。

石田 そうですね。どこの国の人でも遊べるというようにしたかったです。

ね。進化が分岐したりマイナスイキになるようなものも入れませんでしたし、自機が移動しないとシューティングが速くなる。「インペーター」は「ボス」は付けたくないけど、シューティングの撃ち分けがやりたい」と思っで導入したんです。普通撃ち分けといえど「ボス」や「波動砲」といった弾の性質が変わるものになりがちですが「これだと不意に出ると困る」でも「インペーター」は同じ性質の弾が多く出るだけなので説明を読まなくてもプラスにしかたらない。そういうところは気を配ってましたね。

三律背反やジレンマが存在しないゲームデザインですよね。あれをしないとなれば良くなる。というふうな

石田 最初は進化の分岐も考えたんですが「ユートピア」にいろいろと考えさせたくなかった。ボスバードとバードのどちらかが分岐があったとしても「ユートピア」は最終的に全部欲しいんです。

分岐して「やり直してください」的な部分。三律背反を用意してゲームを長持ちさせるというゲームデザインは有効的な手段として使われていますが

石田 まさにそのとおりなんです。誰でもできる」という部分がゲームなので難しいことは入れなかったんです。「インペーター」は一番スタビリティなシューティングとして存在するべきかなって撃つて避けられる良い。それだけは絶対に変わらない。同じシューティングを何回も遊んでやり込むというのは、それこそ「ミニマ」だけがやることだと思ってる。それはライトユートピアはたぶん望んでないことだと思う。

石田 国外での反応はどうでしたか？ 驚くほど高く評価していただけてます。「ナイ」や「インペーター」の「アクト」や「タタ」の方に「ユートピア」や「コイ」や「インペーター」の方から世界のお褒めの言葉を頂戴して、すごく光栄でした。

縦スクロールシューティングの文法は基本的に日本にしかないものだと思いますが、世界にこれを問うことのプレッシャーはありましたか？

石田 そんなになかったですね。海外が望んでいる日本のゲームは日本では作れないゲームだと思ってるので、縦スクロールシューティングであることに不安はなかったですね。逆に

「今シューティングがウケるのか？」というところのほうは不安でした。絶対面白いんだけど大丈夫かなって。だからシューティングをやらない層にも楽しめるようにと、ずっと意識してました。

「Geometry Wars」のような海外でメジャーな多方向シューティングにするという考えは？

石田 無かったですね。そっちのほうは考えやすいとは思いますが、「スペースインペーター」は上に向けて撃つという部分は残しておこうかなと、全方向にしちゃうと、今かえってありがちなものになっちゃうかなと。

オンリーワンでありつつインペーターを買おうと。

石田 そうですね。世間的にはかなりぶっ壊したと思われてるんですけども（笑）。ぶっ壊すなりに「インペーター」らしいところは残そうと思いました。

そこで残した「インペーター」らしさとは？

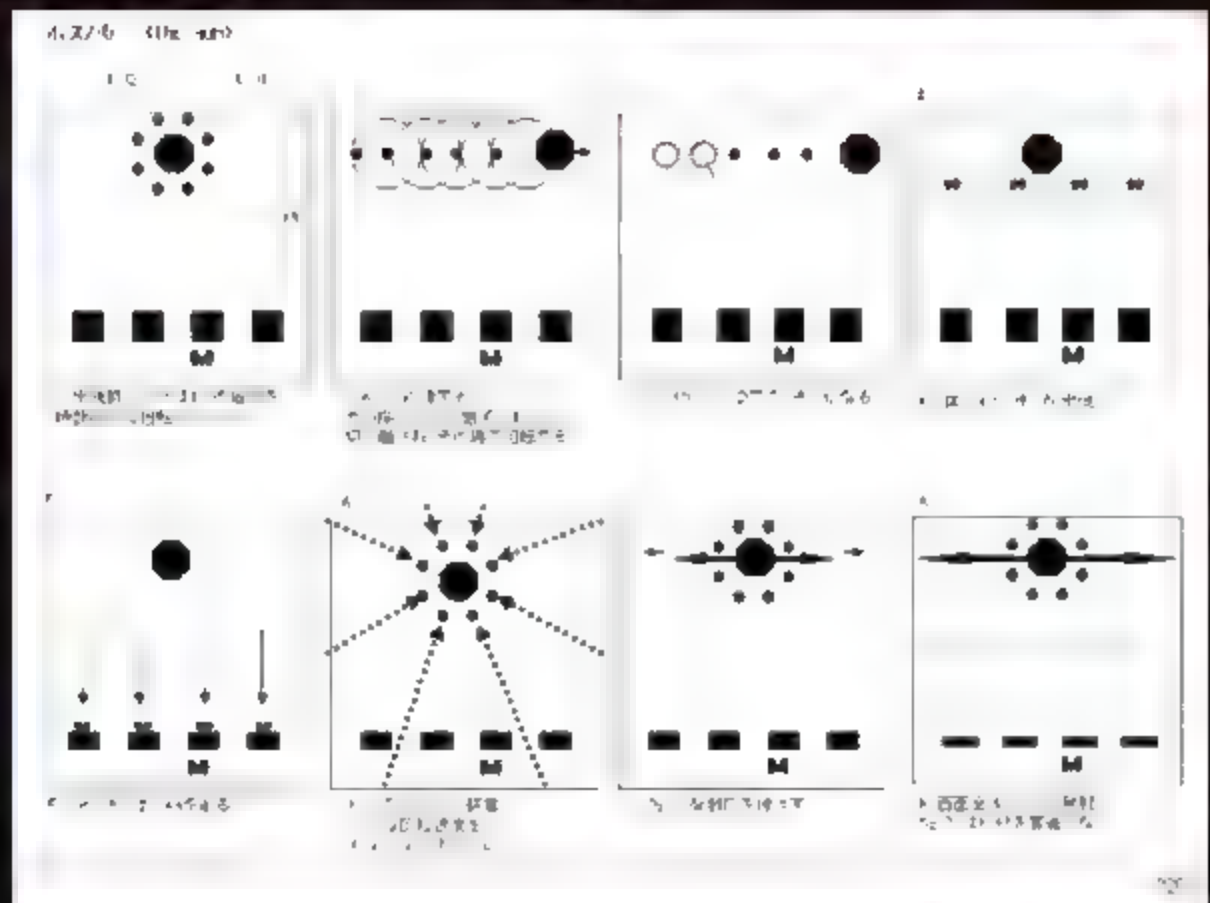
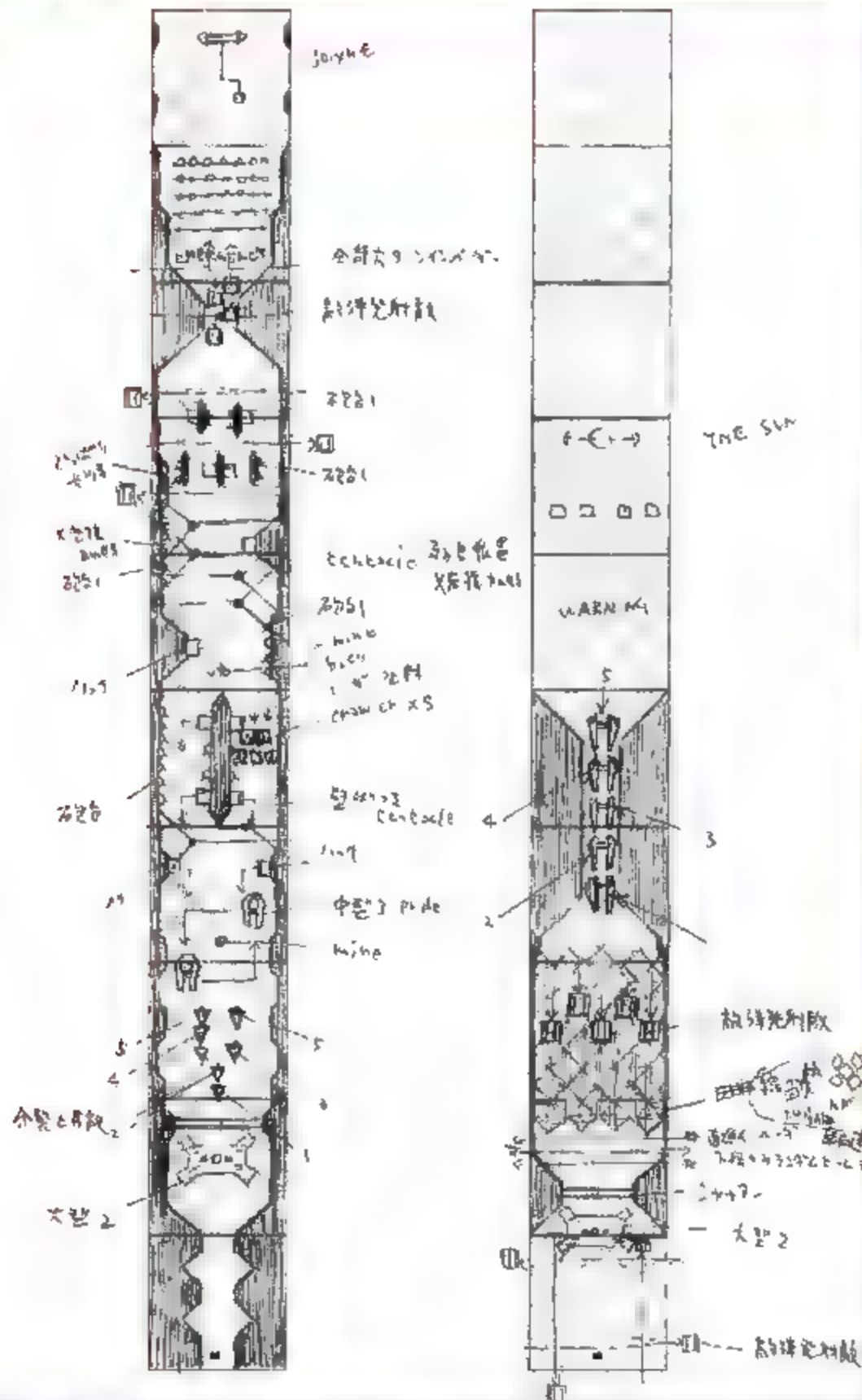
石田 ボンパなどなくてシューティングを撃つしかないという部分だったり、インペーターがほかの敵と混ざっても浮かないようにしたりですね。リアルな絵の中にインペーターがポ

ンといったら、すごく違和感があると思うので、インペーターを起点にグラフィックを考える必要があったんです。あとはゲーム展開の中で、必ずインペーターに帰結するという部分。iPhone版終盤の中ボスラッシュでも、一時的にインペーターがいなくなっても最後には必ずインペーターを出す。ボスも「ギガンティックUFO」などインペーター関係のものにし、トーチカのギミックを入れたり。あとは細かいテキストなんですが、「名古屋撃ち」を入れたり。起動画面を昔のタイプル筐体のものにした。インペーター「じゃない」とるに行きつつも「インペーター」であるところですね。

ボスのデザインなどで苦労されたところはありますか？

石田 インペーターがシンブルなもので、ごちゃごちゃし過ぎない幾何学的なものにしよう。シンブルな図形ながら兵器感を出さなきゃいけない。たんですが、最初はシンブル過ぎで全然敵に見えなかったんです。

「MOON」ってボスはただのY字型ですが、動きで兵器感を出すという試みをして、記号的な部分と兵器的な部分のバランスがちょうど良いんです。ディテールが具体的に



になっでいるやつは相当苦勞したものですわ(笑) 砲台とか付けちゃえはすきに兵器のほく見えるんですけど、できるだけそのうのを避けてました。

「やっぱりライト層を取り入れることが今のシューティングに必要なんでしょか」

石田 絶対必要だと思えますね。ライトユニットを取り込んでいけるなら、もっとリアルだったり実験的なシューティングが作れると思うんですよ。

なので、このゲームでライトユニットが増えてほしいという思いはあります。入門として使ってほしいから最初の面は「スプレッドシューティング」と同じ左右移動しかできない。次の面では全方向移動ができるようになるなど、ちよとずつ覚えてもらう作りになっています。また、行き詰まるようなところに新しい自機を追加したりもしています。計算外だったのが、ライトユニットに限って自機を変えないんです。スプレッドと違ってライトユニットになってもいろいろな自機を試してもらって、想定してあるんですけどね。ライトユニットもそこだわるんでしょか。

石田 実際に遊んでもらっても「何でやってるの?」ラビッドで「いや、ほかのもの?」いや、ラビッドで(笑) ライトユニットでこちらが

「は避けてきたさかい」ってあからさまに弾を減らしたりしてるところでも、自分から弾に突っ込んでいたりするんです。そうした想定外の部分もこのゲームで学んだことでしたね。

「今まで数多くの携帯ゲームを作られたという」となんでしょうけれど、ライトユニットの動向を考慮してききましたか?

石田 「インフィニティジョーン」がその集大成だと思えます。ライトユニットは説明も読まないし、繰り返すこともあまりしないし、ちよと行き詰ったらやめちゃうんです。でするので、ライトユニットの設け方を苦心しました。

あと、このゲームを紹介するとき「ひとりでまどめられる内容にする」といふこと。ライトユニットで「難解そうなものを敬遠する」投げる傾向にありますから、画面をシフトにした意図もそこにあります。ゴチャゴチャ書き込んであるシューティングで、すぐ難しそうに見えるんですよ。これは難しい手

に負えない」とは思わせたくなかった。体験版でもそこは気を使いましたね。

「実際にみて、マニアの反応はどうでしたか?」

石田 今は評判が良かったので安心してます。今回追加した「ナイトストライカー」や「ドライアス」の自機も「か八かの賭け」というか、相当心配だったんですけど、すごく熱い反応でした。もつとほかの古い自機とか、他社のシューティングからも出してくれ、ってお声も頂いたので、これは他社さんからお話があれば考えます。

「ついに据え置きゲーム機に進出したか?」

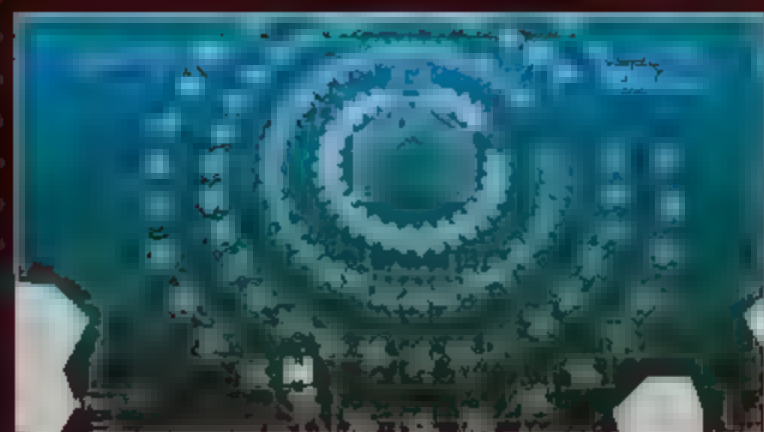
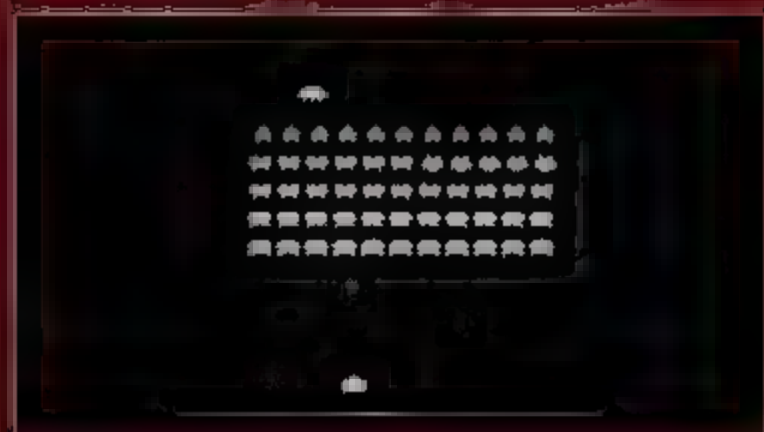
石田 横画面と3D化ですね。後半が3Dになるんで、ぶっちゃけ2本ゲームを作ってるようなものなんですよ(笑)。開発陣から「最初から3Dでいいじゃないですか」って話も挙がったんですが、シューティングの歴史をたどるために、何が何でも2Dから3Dへという流れを組みたかったし、3D面でもプレイ感覚を変えたくなかった。2Dで出てきた敵が3Dになったときに、同じ敵として認識させると、移行の部分も

大変でしたな。

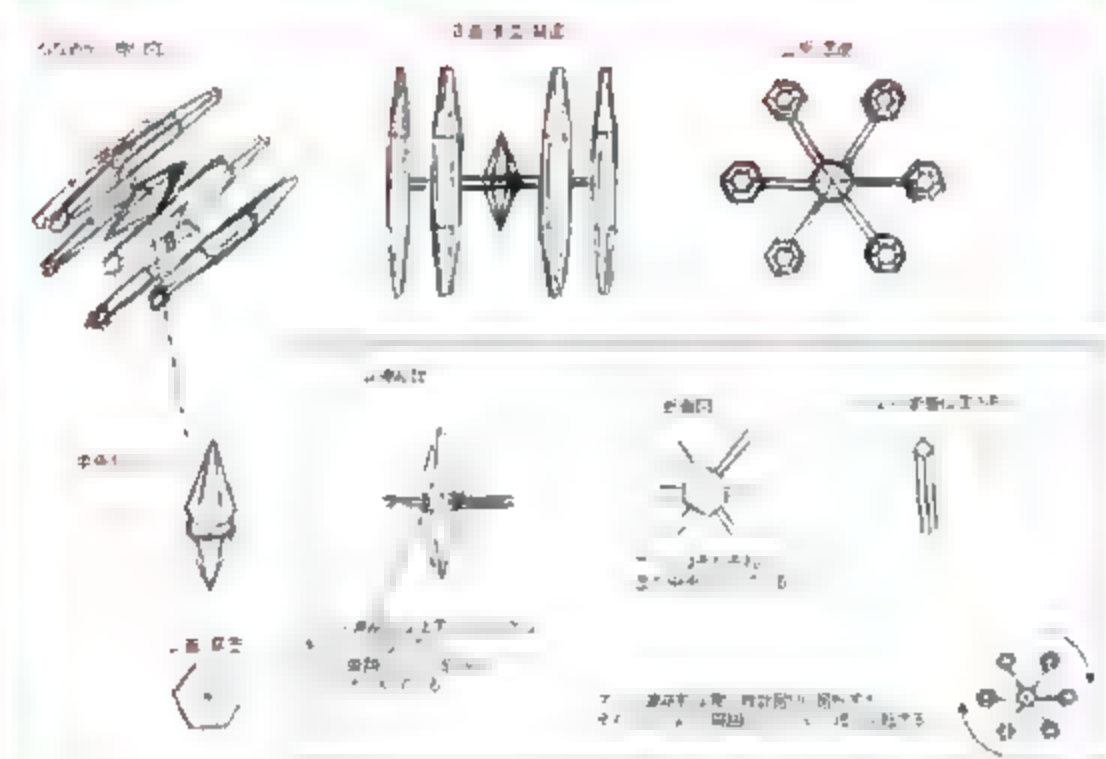
「理想のシューティングについてお聞かせください」

石田 「すごい弾幕を避ける」「トライ&エラーで難しい局面を乗り越えた」という部分をフォークスするんじゃないくて、もともとあった「撃つで倒した」「爽快感を突き詰めた」「快楽主義」的なつくりが理想ですね。

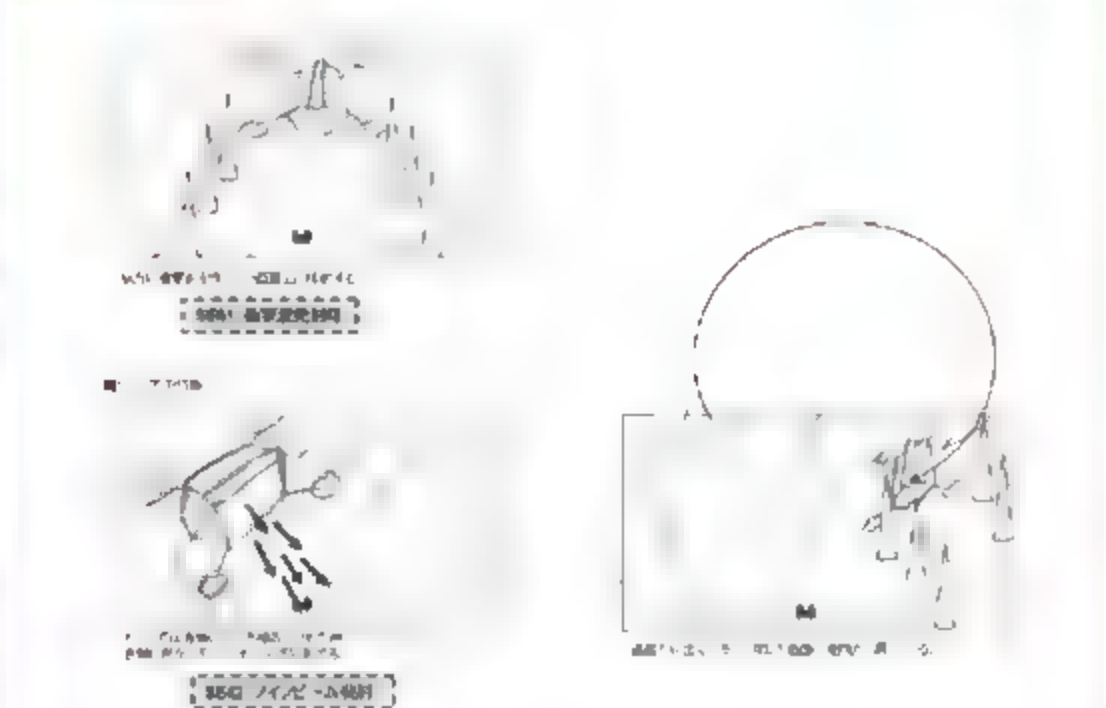
ですので、このゲームも難しくしようと思えばいくらでもできるんですが、それをあえてやらないんです。画面を見るとピンチっぽい局面なんですけど、実は本気で殺しにきてない。「あれ、クリアできた」って、「俺強い感」を演出し、敵を撃って倒したときの爽快感を常に味わわせる。自分の中では「ビジュアル系シューティング」って勝手に名付けてるんですけど、やり込むというより、ビジュアルで参加しているという感じ。そうしたらもつとライトユニットも来るんじゃないかなって。そもそもシューティングってシンブルで、誰にもわかる。ライトユニットが入り込みやすいもののはずなんです。特に縦シューはすごくわかりやすい。わかりづらさを払拭していければ、シューティングゲームが再燃するんじゃないかと。これは一



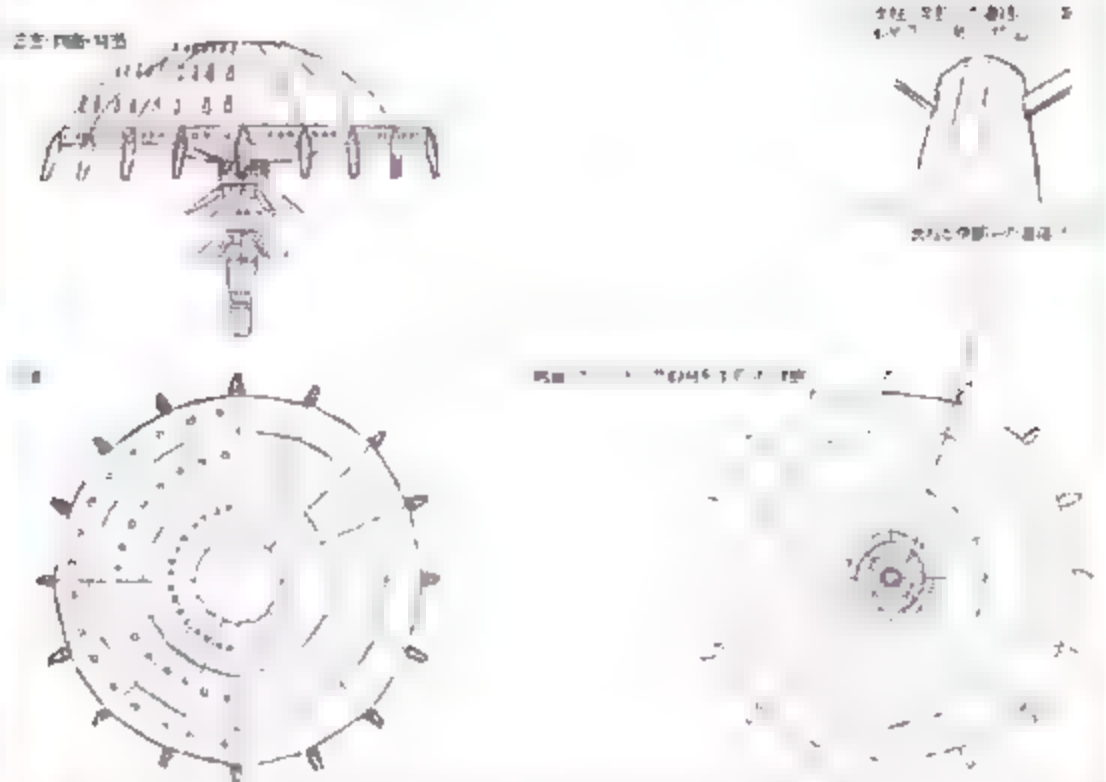
フィールド



ボス13 water strider 3



ボス15 <ultimate-UFO> 3



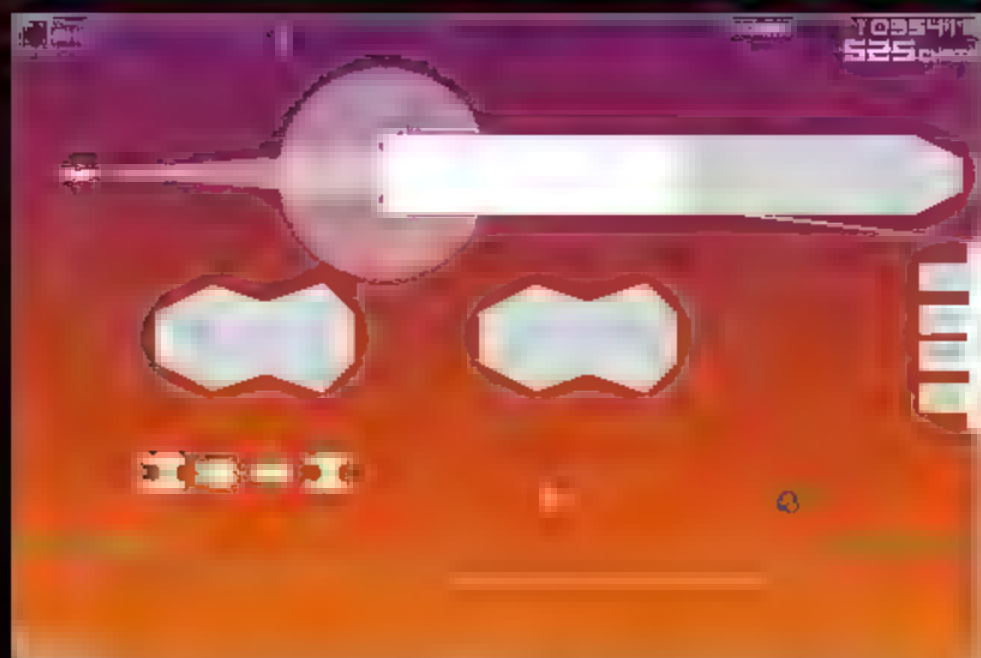
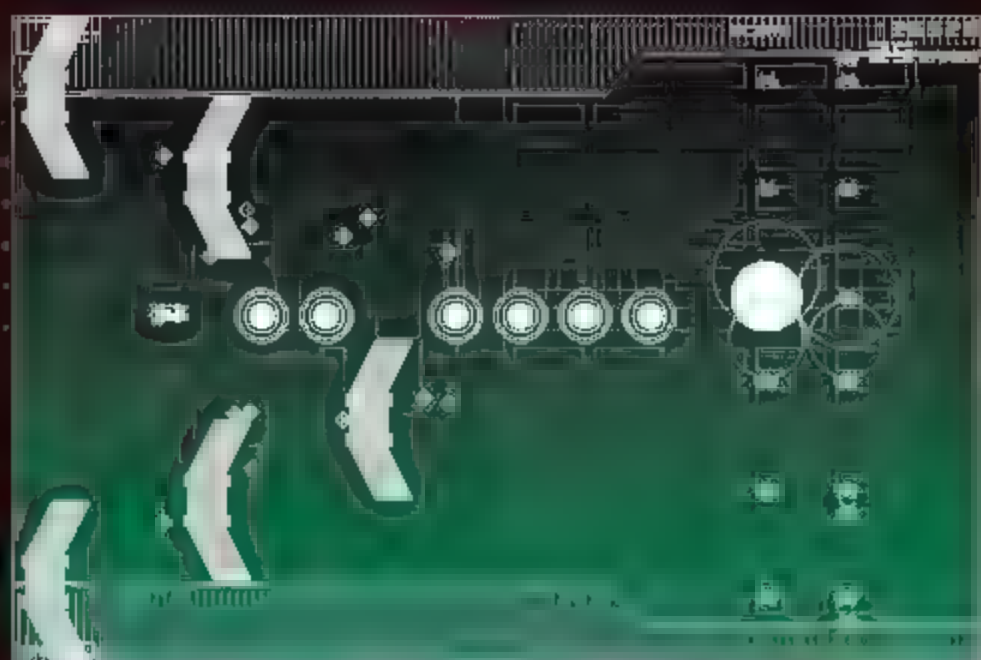
「シューティングゲーム」としてすぐ望んでいることですね。

シューティングに限らずに、心のゲームというのがあれば教えていただけますか？

石田 もともとタイトーのシューティングが好きで入社したんで、この間追加した「ダライアス」とか「メタルブラック」とか「ナイトストライカー」は全部心のシューティングですね。演出がすごく凝っている。ビジュアル系シューティングじゃないかと「メタルブラック」なんかはその極北で、シューティングでこんなに世界観を表せるんだと思うたんですよ。「月が割れる」とかそれまでのシューティングとは違う抽象的な画面が出てきたりして。

映像とゲームの融合は昔からあるんだけど、そこがやれているんですけれど、自分の中では「レイクライシス」で完成していると思っています。シューティングの原体験というのは？

石田 最初にやったのは、多分「スライム」で、かなりやり込んだのは「ツインビー」ですね。かわいグラフィックが好きだった。「ダライアス」も好きだったんですけど、



ど。当時はあのパワーマックスシステムがわからなくて（笑）。「ツインビー」は見た目的に「ダライアス」より簡単そうだった。

今後、ああいうかわいらしいシューティングを作ってみたいですか？

石田 個人的にはそういうのもプレイしますが、自分では作らないと思います（笑）。先の「ビジュアル系シューティング」の話にもつながるんですが、硬派な世界観の中に入っ

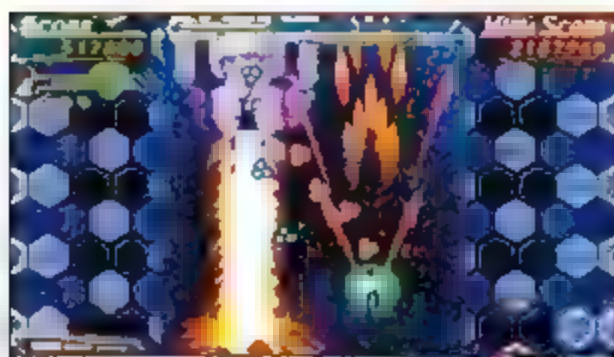
て自分がカッコイイと思えるものを作りたいんです。それをやってる自分がカッコイイ。それがうまくいって、カッコイイということにつながっていく。かわいらしいイメージだとしても、そういう方向に持っていくべきなので、読者の方にひと言お願いできますか？

石田 このゲームでもう一回、シューティングのこういうところが好きだったのか思い出してもらえたらいいなと思っています。あと「スベ

スインベーター」はいろいろな人や物事に影響を与えて、そこから新しいものが生まれできましたが、「インフィニティジョーシ」でも同じことができたらいいな。ゲームを作ったり、インスピレーションがわいてくると嬉しいですね。

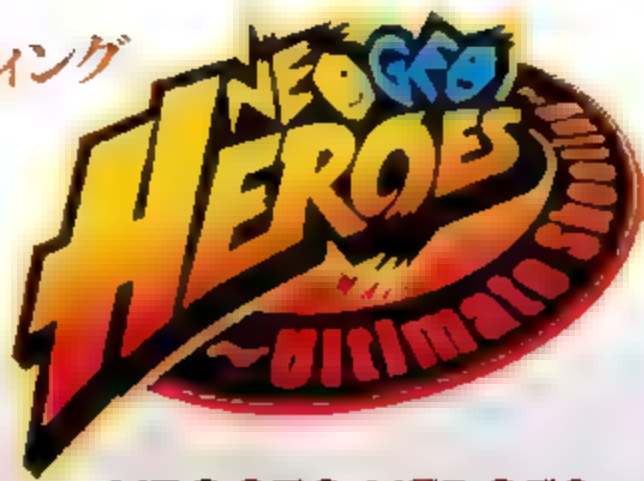
iPhone版追加ダウンロードコンテンツでは、『ダライアス』『ナイトストライカー』『メタルブラック』の自機がゲームに登場する。ボスキャラやBGMもそれぞれの作品にちなんだものが用意されており、往年のファンには嬉しいサービスとなっている。価格はいずれも230円(税込)で現在配信中。

歴代SNKキャラが空を飛ぶ最新鋭シューティング



最新鋭機SYDⅢがボスの場合は、必殺技レベル3で繰り出すファイヤ・アマ 装束による強力な炎柱攻撃が厄介

本作オリジナルキャラクターの「最新鋭機SYDⅢを駆る謎の少女」。キャラクターボイスは人気声優の豊口めぐみだ



PSP

NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~

■プレイステーション3 対応 ■SNK プレイモア
■2010年7月29日 ■5040円(税込)/ダウンロード版 3990円(税込)
■CERO B 12才以上対象
©SNK PLAYMORE

Text=GERTACKI (黄金城)

『KOF SKY STAGE』も収録し、 PSPで手軽に楽しめるSTG

かつて一世を風靡したゲームブランド「NEOGEO」を中心に多彩なSNKキャラたちをフィーチャリングした、究極のシューティングゲーム。『メタルスラッグ』シリーズのマルコ・ロッシや『月華の剣士』シリーズの一条あかりなど、NEOGEO名作タイトルから選抜されたSNKキャラが空を飛ぶ。さらに、往年のSNKシューティング『ASO』シリーズの自機を継承した最新鋭機「SYDⅢ」が本作オリジナルで登場するのも魅力的だ。

ステージ分岐によるマルチエンディングを備えたオリジナルのストーリーモードのほか、ボス戦のみの「サバイバル」と課題に挑戦する「シューティング検定」が楽しめるチャレンジモード、アーケード版を移植したSKYSTAGEモードなど、多彩なゲームモードを搭載している。アドホック機能を用いた協力/対戦プレイが可能のほか、PSP本体を縦持ちにすることで画面が大きく表示される縦持ちモードも備えているので自由なスタイルでプレイを楽しめるぞ。

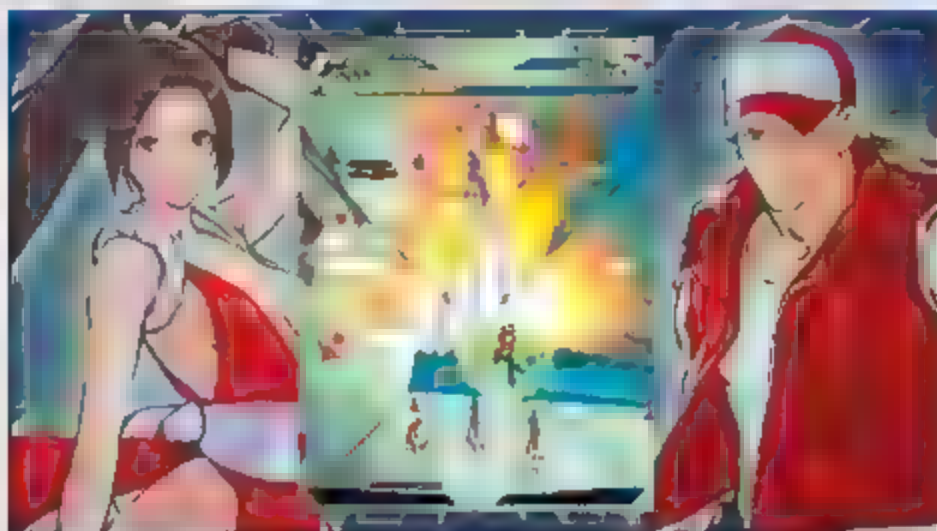


KOF SKY STAGE

■Xbox LIVE アーケード ■SNK プレイモア
■2010年9月16日 ■800 マイクロソフトポイント
■CERO B 12才以上対象
©SNK PLAYMORE

360

Text=GERTACKI (黄金城)



XBLA版はゲーム画面の周りに使用キャラクターの壁紙が表示。回転機能付きモニターがあれば縦画面で大きく表示が可能だ

対戦格闘ゲームの要素を 融合した正闘派STG

対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズのキャラクターが空を飛び、まさかのシューティングゲーム化したことで話題になった『KOF SKY STAGE』がXbox LIVEアーケードで配信中。シューティングに、対戦格闘ゲーム特有の「必殺技」や「挑発」といったシステムを融合させたのが特徴で、ネットワークを介した協力プレイや対戦プレイをワールドワイドに楽しめるぞ。また、XBLA版では同一キャラクター同士の対戦/協力プレイも可能となっている。プレイヤーキャラは、草薙京、麻宮アテナ、八神庵、クララ・ダイアモンド、不知火舞、テリー・ボガードといった6名が参戦し、キャラクターごとにオリジナルストーリーを用意。ルガー・バーンシュタインやシェルミーなど、ステージによってはゲームの進め方次第でボスが分岐する。得点システムとして、金・銀・銅のボーナスアイテムやコンボボーナスなどを採用。自機のエクステンションはないが、特定スコアでボムが追加されるボムエクステンションが斬新だ。



アカイカタナ

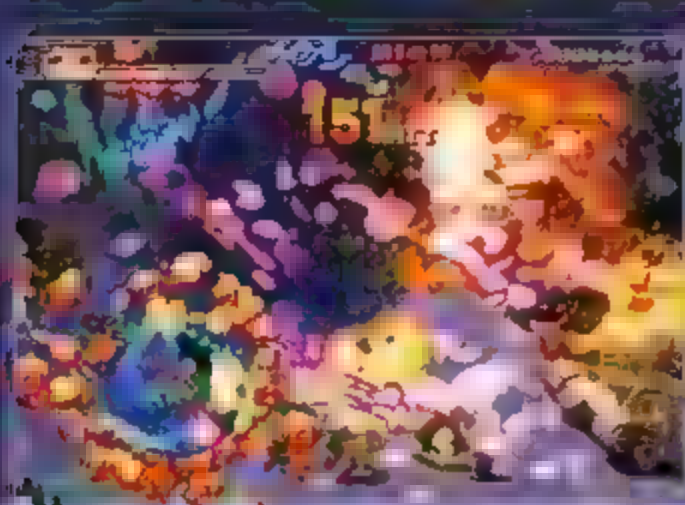
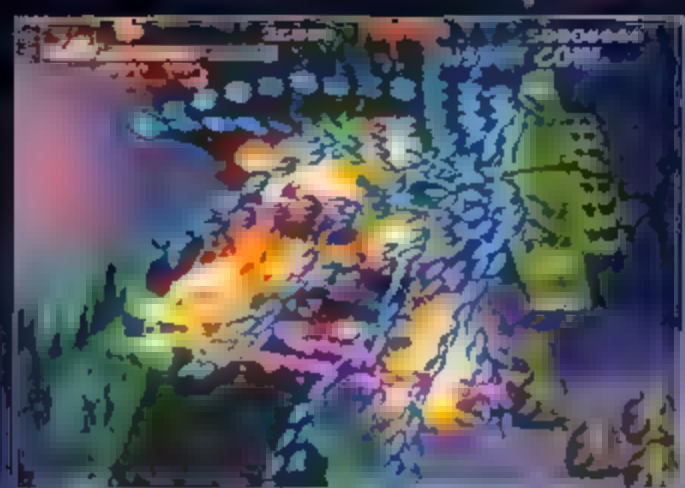
赤い刃



■アケト ■ツイ
■2010年8月19日
2010 CAVE CO., LTD.

CAVE横スクロールシューティングの王道にして新たな道

Text: 富島宏樹(フリーライター)



和風とミラクルが混在する世界は、あまりにも独特。飛び交う弾幕はカベのダイナミズムらしく、容赦なくプレイヤーを襲ってくる。大量のアイテムが画面上に出現することもあり、敵を撃ち、逃げ、アイテムをもぎ取るシューティングならではの爽快感は折り紙付。演出ではグラフィックだけでなく、声優陣の力が入った演技にも注目したい。

設定、システムともに知るほどに味を増す新作

「プロギス」の風」から始まり、「アズス」を経て、ついに「アズス」の横スクロールシューティングの最新作が現在稼働中の「アズス」である。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

「赤い刀」は、本作のメインテーマである。本作は、本作のメインテーマである。

難しい。情けない話だが、筆者は初プレイでは念身の効果的な使い方がわからず、即ゲームオーバーを迎えてしまった。

だが、遊び込むことに奥深いシステムの妙を味わたるのが、カベ製のシューティングのよいところ。本作では敵の攻撃を完全無効化する「幻忍状態」でのプレイが、スモークを活用すれば道中がずっと楽しくなる。

幻忍状態になるには、画面左上にある「祈導ゲージ」をアイテムの回収でためることが必要。アイテムで敵に接近しながら攻撃してアイテムを出す。敵弾に接触させると大きくなるアイテムの特性を利用して育てる。

成長したアイテムを回収して幻忍状態。この流れが、本作では基本だ。危険な弾幕は幻忍のアイテムで回避。これさえ守れば、ゲームの確率はずいぶん減少する。

また、アイテムを出現させ、成長させたのち回収し大ボーナスを狙うのも、このゲームにはない世界に魅せられてプレイしてもよし。深みのあるシステムを味わいプレイしてもよし。本作は全方位から楽しめる。カベ運身の横スクロールシューティングなのである。

正義とは一体何か—— シリウスに迫る物語

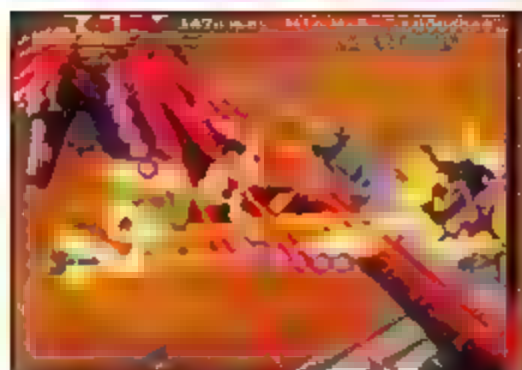
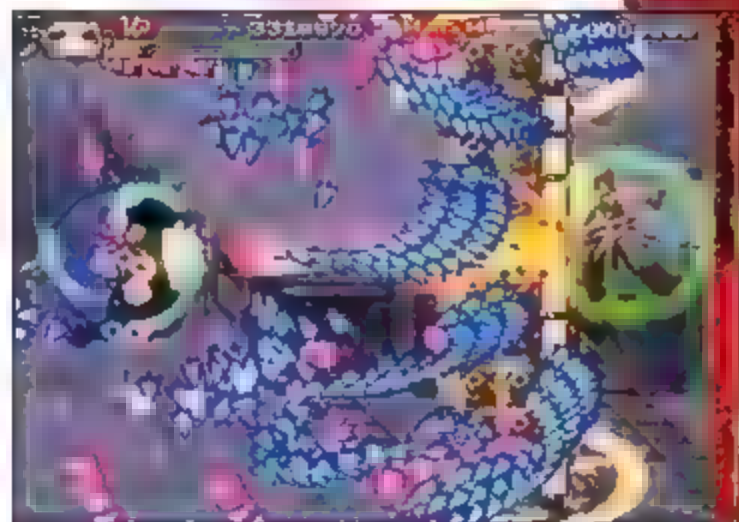
本作が高度成長期の日本をモチーフにしている点は、すでに述べたとおり。技術革新が進むこの時代に新資源「祈導石」が発見されたことから、物語は始まる。祈導石を加工して作る「祈導刀」は、人の命を奪っ

て「血晶刀」と呼ばれる赤い刀へ変化、兵器以上の脅威となる存在。やがて「血晶刀」を操れる特殊な印を持つ者たち——「十千十人衆」は2派に分かれた。反乱軍として戦いを挑む者、それが本作の主人公たちだ。

幻忍
朝霞堇
18歳/干支 乙
CV 高橋 まゆこ

子機 金盞花 [きんせんか]

男装の麗人である神条椿と、その妹分となる。なお1人として出現する姿は、金盞花のような存在。金盞花は縁が見え取れる。



ボスとして登場するのは、帝国に所属する者たち。中には反乱軍側の人間と、あまりに深い因縁を持つ者も何人か存在する。

祈導人
神条椿
19歳/干支 甲
CV 木下 紗華

ひとりの命を糧に
貫かれる正義
その果てにあるのは

参
号機

八重桜【やえざくら】

狂気に取り付かれた実の兄から逃れてきた鈴蘭と、彼女を救出した紫苑によるペア。命を投げ出しても兄を取り戻したいと願う、鈴蘭の思いはかなうのか。

祈導人

小早川紫苑

17歳 干支 戌
CV 八木 かのり

幻忍

真田鈴蘭

16歳/干支 辛
CV 江里夏

祈導人

西園寺牡丹

18歳/干支 壬
CV 武田 華

武
号機

胡蝶蘭【にらようらん】

帝国の長である芭蕉を父に持ち、その芭蕉に母を殺害された西園寺兄妹がペア。儀式のためとはいえ、愛する妹・牡丹の手で兄の桔梗が命を絶ったという設定が切ない。

幻忍

西園寺桔梗

22歳/干支 丙
CV 山中 真尋

譲れぬもののため捨てた
命の行き着く先とは？

特殊戦闘機「シェイクヴォルト」と、機と対になる祈導刀。これらを使った儀式により「血晶刀」を得た主人公たちは、重い代償を受ける。椿は女を捨て、牡丹は視力を奪われ、また紫苑は若さを失って老いた姿と

なった。それだけ大きな犠牲を払いながらも、自分の信じた正義のために戦う……。彼ら、彼女らの戦いは悲壮ですらある。その結末を自分の手でぜひとも見届けてほしい。

怒首領蜂

大復活

Xbox 360版が発売間近の『大復活』。
その魅力を、アーケード版を
遊び抜いたプレイヤーが、熱く語る!

ネクストイブ

360

■Xbox 360 ■ケイブ
■2010年11月25日 発売予定
■通常版 7140円 税込 /
■初回限定版 9240円、税込
■CERO A 全年齢対象
©2009 CAVE CO., LTD. / ©2010 CAVE CO., LTD.

Text= 真時慶蛇(ゲーマー)

アーケード版『大復活』に 惚れ込んだ理由

「大往生したのに大復活。」という衝撃のキャッチコピーを引っさげて2008年5月よりシューティングゲーム界の看板タイトル『首領蜂』シリーズ6年ぶりの新作がゲームセンタリーに登場した。その名も『怒首領蜂大復活』。前作『大往生』もこれぞ弾幕シューティング、といった感の強い、比類なき完成度を誇るゲームであったが、この『大復活』もたっくさんの新規アイデアが投入された素晴らしい作品となっている。

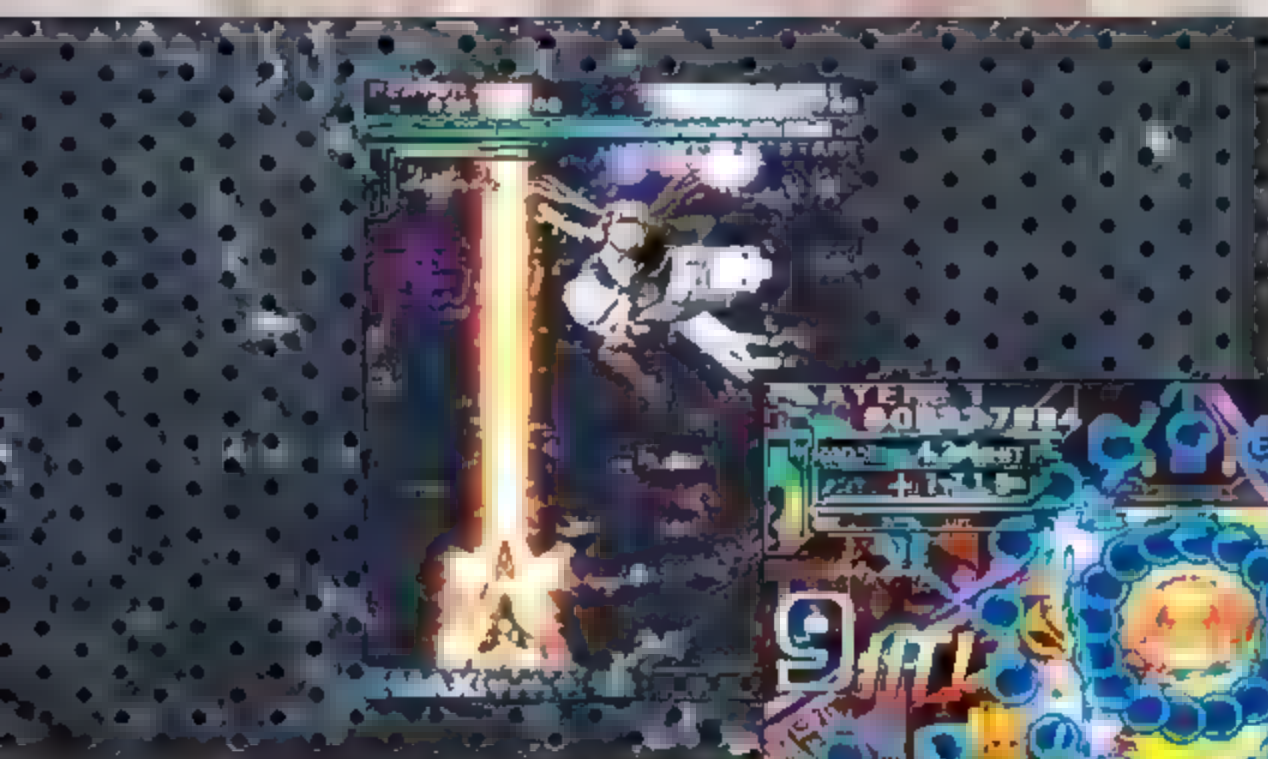
例を挙げると、まったく異なる攻略法を必要とする複数のショットスタイル選択、敵の弾幕をゲージ使用で戦略的にかき消す、ハイパーカウンターシステム、スージ中でのルート選択などなど、列挙しはじめるに切りがないほどの新規アイデアが実装され、スコアラーと呼ばれるシューティングマニア以外にも楽しんでもらいたい、という気概に満ちあふれている。

……と、まあ、こうやって書くと、『大復活』はユーザーフレンドリーでヌルイゲームかと思ってしまうのですが、ところがどっこいそうは問

屋が卸さない!! 入り口は入りやすいけど、一步スコア稼ぎの世界に入り込むとまったく底が見えない、2010年現在も全国のゲームセンターで熾烈なスコア争いが行われている、超本格ド硬派シューティングゲームなのだ!!

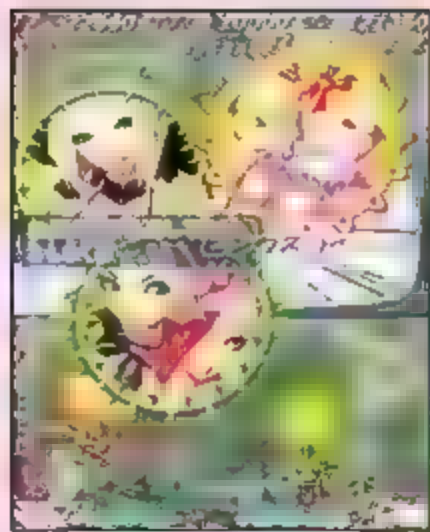
私自身も惚れ込んだ、そんな底なしの『大復活』の魅力を紹介すると、まず、稼ぎプレイの基本となる、連続敵破壊1000HITで得点が2倍となり最大10000HIT以上で得点7倍の倍率がかかるシリーズおなじみのコンボボーナスがハイパーカウンターモード導入により、パターン構築の幅が無限大に広がっている。前作には存在しなかったボス戦でのハイパーカウンター稼ぎが非常に熱い。さらに新トラップ、カウンターレーザーを自機のレーザーで相殺することでもHIT数が上がり、稼ぎプレイの肝になっているところもポイント。これによりハイスコアを稼ぐには前作とはまったく違うプレイ方針を打ち出していかなければならない。

また忘れてはいけなのが『首領蜂』シリーズのお約束、2周目の存在だ。今回は『ケツイ』の地獄たち『の』のように2周目自体も「表」

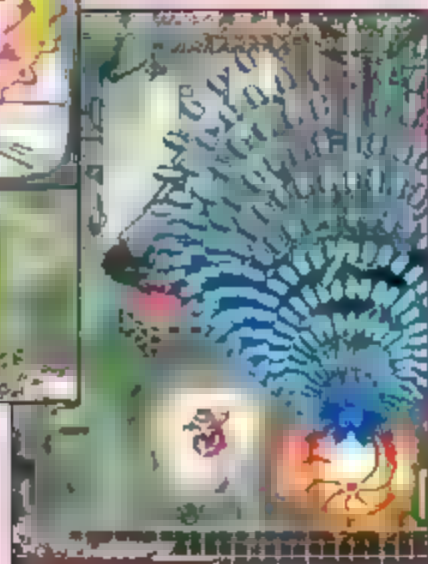


「裏」の2種類のルートが存在し、1周目をクリアした先からが本番と言わんばかりのポリュウムを実現しているのだ。もちろんシリーズ恒例の強敵、ラスボスのカリスマ「火蜂」も健在、ハイパーカウンタイで敵弾幕を消せるとはいえ、全ケイブシュー

ーティングのラスボスの中でも強敵の部類となり、その極悪な攻撃はもはや芸術的ですらある。「顧客全対応」と「比類なきやり込み要素」を両立した至高のシューティング『怒首領蜂大復活』。ぜひ一度、遊んでみてほしい!!



ケイブの異色2タイトルがWパッケージでXbox 360に初移植!



PinkSweet ピンクスウィーツ ~ 特異なそれから ~

360

ピンクスウィーツ & むちむちポーク!



■Xbox 360 ■ケイブ ■2011年春発売予定 ■価格未定 ■CERO 審査予定
©2006 CAVE CO., LTD. ©2010 CAVE CO., LTD. ©2007 CAVE CO., LTD. ©2010 CAVE CO., LTD.

Text=GERTACKI (黄金城)

両作品ともガレッジガ矢川氏 によるゲームデザイン

アーケードで2006年に稼働した『ピンクスウィーツ』と『鑄薔薇』それから『2007年に稼働した『むちむちポーク!』といった2タイトルが、1本のWパッケージとして登場。この2作はともにコミカルな世界観を持つ作品というほかに、これまでにあの『バトルガレッジ』などを手掛けてきた矢川忍氏によるゲームデザインという共通点もある。

矢川氏の作品は、『怒首領蜂』シリーズなどのクリエイター池田恒基氏による作品の呼称「弾幕系シューティング」とは方向性の異なる「大破壊系シューティング」という独自のジャンルを『鑄薔薇』で確立しており、同シリーズの流れをくむ『ピンクスウィーツ』も「大破壊系桃色シューティング」と称されていた。

『鑄薔薇』で敵キャラだったローズ五姉妹が母親のテレサ・ローズ博士を救出しに向かうという点でストーリー的につながっているものの『ピンクスウィーツ』のゲームシステムは、矢川氏が手掛けたファミコンのスーパーハードシューティング『サマーカーニバル'92 烈火』を踏襲。

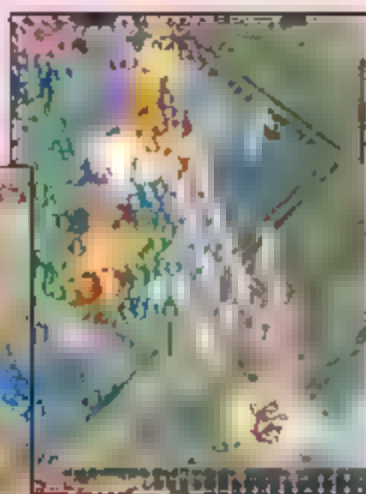
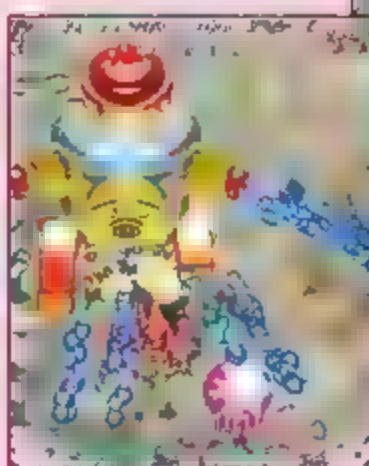
ある意味『烈火』のアーケード版とも取れる作品だったので、そういった点でも『ピンクスウィーツ』の移植版を待ち望んでいたファンも少なくはないのではないだろうか。

『むちむちポーク!』は、もちろん『鑄薔薇』シリーズとは世界観も基本システムも別物だが、ゲームの進行状況に応じて難易度ランクが激しくアップダウンするシステムをはじめ、一定量ためるとボンバーが補充されるボムチップアイテムや、落とさずに取り続けると最高1万点まで成長する得点アイテムの存在など主に『バトルガレッジ』で見られた矢川作品の特徴が継承されている。

家庭用としてはセガサターン版の『バトルガレッジ』やPS2版の『鑄薔薇』に継いで久々となる矢川作品の移植ということで、高難度シューティング好きのユーザーやアーケード版のクリアを一度はあきらめてしまったプレイヤーも本作を家でじっくりと攻略してみたいかがだろう。特にマゾゲー好きの方には、矢川作品は難しいがゆえに飽きずに何度も遊べると思うので1コインクリアを目指すとは長く遊べるだろう。コミカルな見た目とは裏腹に歯応えのある硬派なシューティングだ。

2タイトルとも、おバカな 世界観を素直に楽しもう!

『むちむちポーク!』はオプション配置やラド攻撃が決め手



『ピンクスウィーツ』では『烈火』のようにバリアや無制限ボムがある

2作ともタイトル名やイメージ画像を見てもらうと、実際の硬派な難易度よりも、まずコミカルでおバかな雰囲気誰にでも伝わるだろう。『ピンクスウィーツ』は前作『鑄薔薇』の重々しいイメージを打ち壊すかのように、キャッチコピーの「こんどは超エロカワイイの♥」が示すとおり、プレイヤーキャラのローズ五姉妹と敵キャラのロージ・フューチャーたちが持つ「どピンク」なイメージを前面に押し出し、『むちむちポーク!』のほうもヒーローもののアニメのような世界観にムチムチとした女性キャラを起用しているの

ローズ・ガーデンの五姉妹

シャスタ=ローズ(次女)
搭乗機: Child of Mount Shasta

ミディ=ローズ(四女)
搭乗機: Gloire de Midi&Meidi(前衛)

メイディ=ローズ
(五女)

搭乗機: Gloire de
Midi&Meidi(後衛)

レース=ローズ(長女)
搭乗機: French Lace:S

カスミ=ローズ(三女)
搭乗機: Hana Kasumi 改

むちむちポーク! のみなさん

むちむちブルー
かみくろ いくお
肩口 一久青
搭乗機:
ケッタマシーン B-02

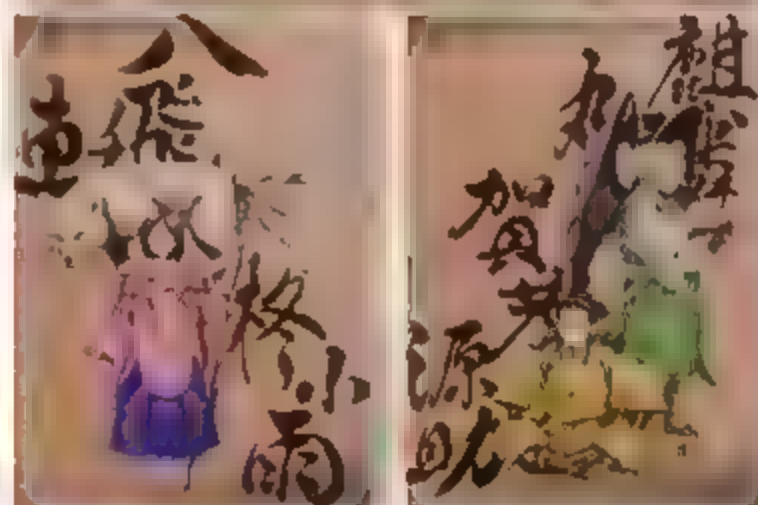
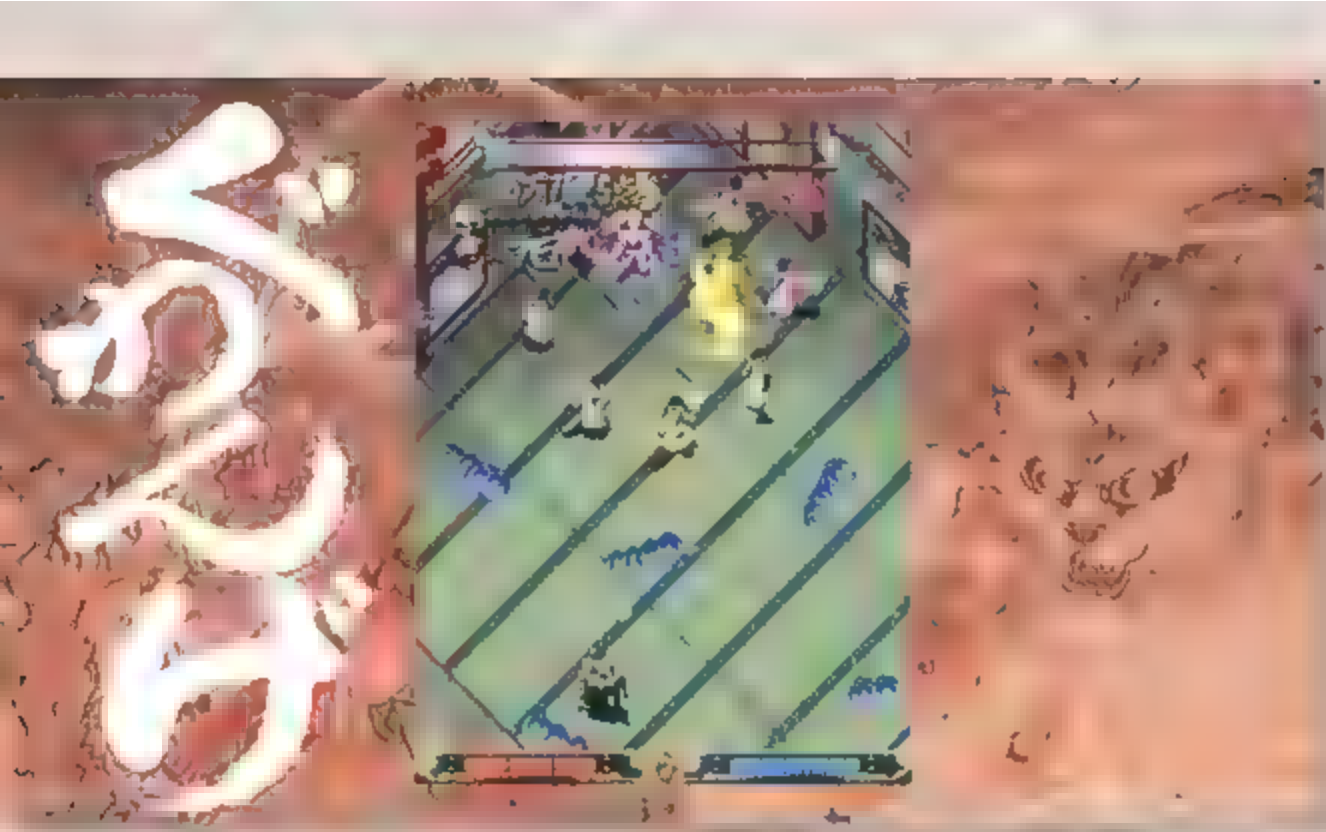
むちむちピンク
ばらもと しも
原外 桃
搭乗機:
ケッタマシーン P-01

むちむちイエロー
そうと 宗 黄らふて
搭乗機:
ケッタマシーン Y-03

で両タイトルの稼働時には「恥ずかしくてゲーセンではプレイしづらい」という意見も少なからず見られた。さらに、音量が大きめに設定されているゲーセンでプレイするとゲーム中に思わず恥ずかしくなってしまうほど2作ともキャラクターボイスがふんだんに流れるゲームでもあった。しかし、ようやく家庭用に移植されるので人目を気にせずプレイすることがができる。ひとりでニヤリとするのもよし、接待ゲームとして親しい仲間内で2P同時プレイを楽しむのもよしで、もともと1コインクリアが難しいゲームだけに思い切ってコンティニュープレイを多用して気軽に遊んでみるのも十分アリだろう。

いわゆるパカゲーの部類に匹敵する世界観を持つ2タイトルのカップリングなので、パカゲー好きの方にもこのWパッケージはたいへんお買い得だと自信を持ってオススメできる。アーケード版の忠実な移植だけでも満足できそうだが、パッケージ販売ということで家庭用ならではのオマケ要素も期待したいところ。

プレイヤーによつては、矢川作品でもあり、萌えゲーでもあり、パカゲーでもあるので、さまざまな視点で十分に価値があるパッケージだ。



南北朝エイリアン

1999年の稼働開始以来、現在も各所のゲームセンターで稼働を認めるロングヒット作品『ぐわんげ』。日本の室町時代を舞台に獄門山



の神と3人の式神使いの壮絶な死闘を描くシューティングゲームだ。

本作最大の特徴は、Aボタンを押し続けることで出現する「式神」。式神は自由に操作可能で地形の向こう側にいる敵を破壊する攻撃手段であり、なおかつ敵弾を防ぐことも可能な万能なシステム。しかし式神操作中も自機は弾よけをしなければならず、意識を複数に持つ必要があるため、独特な操作に慣れるまでは通常のシューティングとは異質の修練が必要となる。

筆者のようなオールドゲーマーには往年の『SD』『宇宙戦艦ゴモラ』といったタイトルとプレイ感覚が近く、このヤキモキ感と狙い撃ちの爽快感が非常に心地よい。

また式神は業務用シューターの間で通称「銭チャリ」と呼ばれる「稼ぎプレイ」においても重要な要素であり、時間で減少するドクロゲージ(半分以上ゲージがたまっている)と、敵をショット倒した際にボーナス銭が出現するを減少しないように「A押しC連」状態でプレイし続けゲージを維持していくのがとにかく面白いのだ。

『ぐわんげ』は1周エンドのタイトルでかつ、ケイブシューティングに

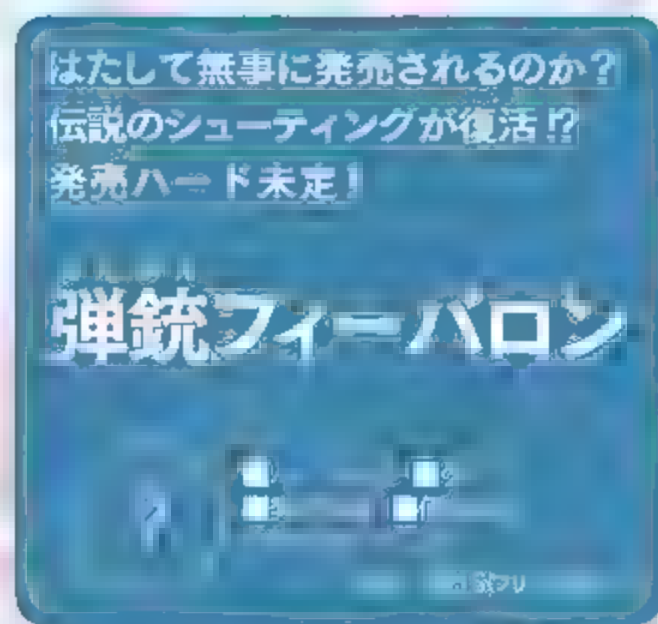
は珍しいライフ制を採用し、回復アイテムの出現頻度もそれなりに高いため、クリアだけなら、初心者シューターにも1コインクリアを目指せる難度となっている。

また、上級者であれば、ギリギリまで3面ボス戦での通称「猫稼ぎ」(第二形態でのビット破壊のループ行動をさす)を実行できれば、かなりシビアだが、1周クリア時にスコアをカウンターストップさせることが可能となっている。

この絶妙なバランスこそがゲームセンターでのロングヒットの要因となっているのは明白だ。

また、ゲームのシステムやバランス以上に『ぐわんげ』は井上淳哉氏が担当したデザイン、グラフィックが神々しいまでに素晴らしい。「和」「魑魅魍魎」といった世界観をモチーフにしたゲームは80年代からさまざまな存在したが、2Dドット絵の美しさ、良い意味でのエグさは、他の追随を許さないぶつちぎりのクオリティと言えるだろう。

ケイブ製シューティングの中でもひととき異彩を放つ作品『ぐわんげ』。弾幕シューティングはあまり遊ばないという方にこそ声を大にしてお薦めしたい作品だ。



アフロの中心で フィーバーを叫ぶ

ヘー！ 今日もシューティングで
テンションアゲアゲアゲしてます
か？ エッ、スカッとしたくてもね
っとりとした弾幕に囲まれて胃が痛
い？ スコア稼ぎも倍率掛けやコ
ンボがいつ切れるか不安？ フォー
ッ！ シューティングはいつからそ
んなふうになっちまったんだフーズ
バッ！ そんなときは「エ」の「コ
『弾銃フィーバロン』がサイコーに
オススメだ。コイツはとにかくに
もかもが高速でシンプル、そしてゴ
キゲンなシューティングなんだ。も
し東亜プラン時代ならタイトルは
『GOKI-GEN ゴキゲン』に
なっただに違いないネ。ハイ、ここ
テストに出ますヨ。敵弾は目にも留
まらぬ速さで飛び交い、敵機はハイ
テンポに次から次へと襲い掛かる
ッ！ そんな超速展開に対抗すべく
自機のスピードも1→4速（と暴走
隠し機体）と幅広く選択可能だが
……まさか事故を恐れて1、2速を
選んだりしてないか？ パカも休み
休みYeah!! 最低3速はないと後
半面での切り返しは困難、殺気みな
ぎる中型機に先手を打つこともでき

ないぜ！ そしてなにより得点アイ
テム（敵速攻破壊で大量獲得、累計
回収数11敵破壊点となる）を超高速
の自機で根こそぎ取りまくる比類な
きエクスタシイイイッ！ その快
感3速なら9倍、4速なら16倍だ
ッ！（当社比） この快感が、快感の
連続がオレをやがて桃源郷へといざ
なうのだフィイイバアアア！ 画
面上側に張りついて中型機の出現
位置にパワフルショット（サブ武
器）をセット、高速弾を切り返して
回避しつつ撃破、アイテムを一気に
回収！ 破壊と略奪が駆け巡る脳内
のお花畑を安っぽい（ほめ言葉）デ
イスコサウンドが極彩色に染めあげ
る。すべての要素がシンクロして刻
まれるリズムと高いテンションが生
み出す中毒性。後半面をノーマスで
抜けた日には今夜も思わずガッツポ
ーズ！ このノリ、このリズム、こ
のドライブ感。たまらないぜ！
そんな本作だがそのスピード感ゆ
えロケーションでの稼働期間すら猛
スピードで駆け抜け、フィーバー星
へと飛び去っていった。だが干支が
一回りしたここにきて復活計画が浮
上、実現すれば毎日がサタデーナイ
トだ。さあヤツらのアンコールを叫
ぼう、フィイイバアアアア！！



エスプガルーダⅡ〜覚醒せよ。生まれし第三の機石〜

■ iPhone4/iPhone3GS/iPod touch(第3世代)/iPod
 ■ iOS 2.0 0年4月 0日
 ■ 1000円/LITE版(無料体験版)あり
 © 2005 2010 CAVE CO.,LTD



抜群の操作性で完全再現 「指先ひとつで」必ず死なす!

弹幕系シューティングの礎を築いたケイブが、iPhone向けゲームアプリ業界に、どデカイ一石を投じた! 2010年2月25日に発売して間もないXbox 360用ソフト「エスプガルーダⅡ」(以下、「ガルーダⅡ」)が、わずか1ヵ月と数日でiPhone向けゲームアプリ・ケイブ参入第一弾タイトルとして新天地を開拓したのだ。世界的に市場を拡大させている最新機器上で、老舗の弹幕ワールドがアーケードの興奮をそ

手のひらで広がる弾幕世界

のままに新風を巻き起こす――。

操作方法は端末画面を指でスライド(なぞるように動かす)させて自機を操り、ショットのON/OFFやボム、覚醒、レーザーへの切り替えなどは、画面端に並んだ該当アイコンをタッチして行う。何かと気掛かりな操作具合だが、驚くほど滑らかに自機は動き、指先ひとつで弹幕の嵐を縦横無尽にかいくぐるのは、従来とは異なる爽快感が味わえる。さしずめ、直感的な操作で手軽に弹幕世界を楽しめるのは、本作の大きな売りのひとつと言えよう。

また、美麗なグラフィックを忠実

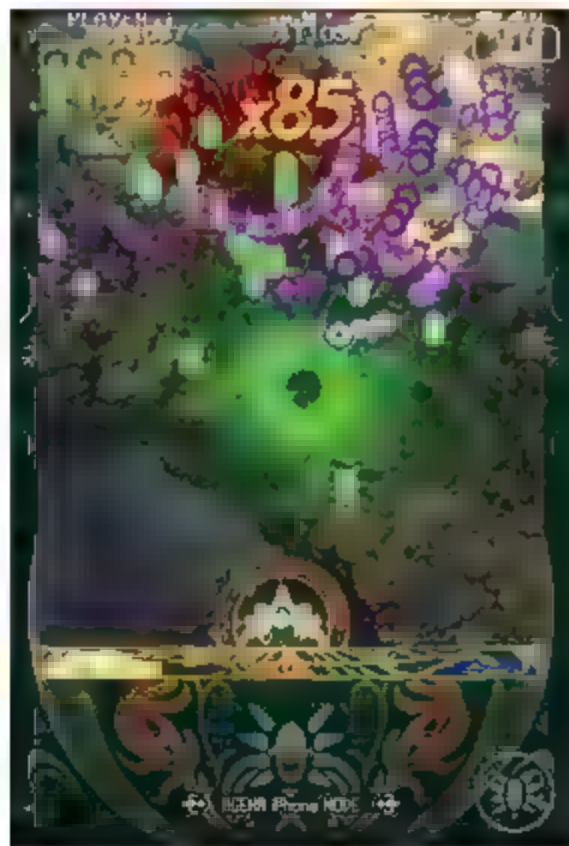
に再現したアーケードモードが丸々

一本収録されているほか、iPhoneならではの「新機軸システム」を搭載した「TUTORIAL」モードも楽しめる、充実したゲームモードの存在は嬉しい。その新機軸システムとは、シリーズの中核を成す「覚醒」システムが、まるで突然変異にでも見舞われたかのような新鮮で不可思議な機能だ……。そもそも「覚醒」は、敵機を倒すことで手に入る聖霊石を使用して発動できるシステムで、発動中は敵機や敵弾の速度を低下させるほか、このときに敵機を破壊すると、その敵が発射した弾を金塊(得点)

直感的な操作でスコアを稼ぐのは、アーケードとは別ベクトルの爽快感・感動を味わえる。自身の手のひらで弹幕世界を牛耳ろう!



に変えることができるのだ。そして、「TUTORIAL」モードでは、新たに「覚醒翔撃波」が追加。発動中は時間が許す限り敵弾をタッチすることで、自由自在に聖霊石に変換できるうえ、敵機を直接的に攻撃することも可能だ。発動中の時間が長いほど、金塊の倍率が上昇するため、画面内に弹幕をためて覚醒解除で一気に弹幕を金塊に変えるのが利口である。



「覚醒翔撃波」は、迫りくる弹幕を指先ひとつでいとも簡単に一掃可能。神にでもなったよっだ



Text=原タツロウ(フリーライター)

ゲームアプリ



怒首領蜂大復活

■ iPhone4 iPhone3GS/iPod touch(第3世代)/iPod
 ■ アイン ■ 2010年8月26日 ■ 000円/LTE版(無料体験版あり)
 © 2008 2010 CAVE CO., LTD

ドSやドMも歓喜の嵐！
 思う存分回すがよい！

前作で壮絶な大往生を遂げたにもか
 かかわらず、本作で華麗な大復活を
 魅せつけたシリーズ最新作。アーケ
 ードで絶賛稼働中の本作は、敵機が
 放つ弾幕を自機のショットで相殺す
 る「ハイパーカウンター」や敵機の
 レーザーを押し返す「レ
 ーザーカウンター」など、
 激しい攻防戦が強いられ
 る機能がユーザーに受け
 ロングヒットを記録中だ。
 さて、そんな押しも押さ
 れもせぬ人気作が、20
 10年11月リリース予定
 のXbox 360版を待



たずして、早くもiPhone向けゲーム
 アプリに搭乗……もとい登場した。
 第一弾の「ガルーダⅡ」同様、タ
 ッチとスライドを駆使した直感的な
 操作で、アーケードモードとiPhone
 モードの2つを楽しむ。中でも特
 筆するべきなのが、iPhoneモードに
 搭載された新機能・S・M・モードシ
 ステムとハイパーキャノン。前者は、
 画面右上にSMゲージなる自機の状態
 を表すゲージがあり、敵機を破壊
 するとS寄りに、自機付近で敵弾を
 かすめるとM寄りに変動する。ゲー
 ジがS寄りでMAXに到達したとき
 は、自機が強力なショットを撃てる
 ようになり、ゲージがM寄りでMA
 Xに到達したときは、倍率カウンタ
 が上昇し、さらにはハイパーゲージ

も大きく上昇する。そして、ハイパ
 ーゲージがMAXになったら前述し
 た新システム・ハイパーキャノンを
 ぶっ放せるわけだ。こちらは通常の
 アーケード版のハイパーカウンター
 と同じかと思いきや、画面に出現す
 るハンドルを指先ひとつで回すこと
 で、自機がクルクルと回りながらシ
 ョットをまき散らし敵を一掃できる
 優れもの。さらに回して、エネルギー
 値を上昇させることで、しまいに
 は画面全部を覆い尽くすほどの極太
 レーザーを放出できる。
 そんな奇抜な新システムが搭載さ
 れたiPhoneモードを、さらに昇華さ
 せるためにBGMも一新。コンポー
 ザーには、某アイドルグループの楽
 曲も手掛けた平田祥一郎氏と、ビヤ

ダイン”名義で動画投稿サイトを販
 わす前山田健一氏を迎えた。ベース
 は前山田氏が担当して、一定の条件
 を満たすことで突入できる「裏ル
 ト」(※1)を平田氏が担っている。
 J-ポップのラインで活躍する二人
 が手掛ける実際の楽曲は、原曲とは
 別世界に位置する新鮮度抜群のメロ
 デイラインに仕上がっている。未曾
 有のチャレンジと遊びゴコロが詰ま
 った本作を、ぜひ、堪能しよう。



自機を回して(写真右)極太レ
 ーザー放出(写真
 左)。良い意味で、おバカ丸出しなシステムだ
 が、きちんとスコアを稼ぐことも可能

※1 裏ルート ステージ中で一定の条件を満たすと、裏ルートに突入する。主な突入方法は、ステー
 ジ1の序盤にある大型タンクを、戦車に踏まれる前に3つ破壊し、なおかつその時点でノミス
 および、ハイパーゲージがMAXであること。

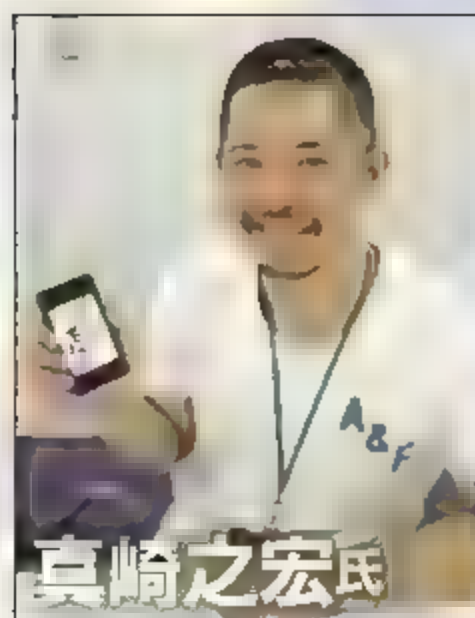


アーケード版に負けず劣らぬ!

ケイブ モバイルコンテンツ部 直撃インタビュー

シューティングゲームの雄・ケイブが次のステージに選んだのは、異世界 iPhone/iPod touch/iPad。今回、さまざまな切り口で、同社モバイルコンテンツ部にインタビューを試みた。

Interview= 原タツロウ(フリーライター)



開発グループ マネージャー兼
サウンド開発ディレクター

真崎之宏氏

開発グループ
ゲーム開発ディレクター



古川 守氏

—— iPhone 向けに弾幕系シューティングが2タイトル配信されていますが、こちらのタイトル選定方法は? 真崎 第一弾となる「エスプガルーダII」(以下、「ガルーダII」)は、Xbox 360版と合わせて開発・発売を行った、言わば試験的なスタンスで手掛けました。対して第二弾の「怒首領蜂大復活」(以下、「大復活」)は、コンシューマで発売してない作品を、iPhone 先行で仕掛けていきかけた……という思いがあり選出しました。そのほか、「いったい iPhone でどこまでやれるのか?」などのチャレンジ的な意味合いが双方に込められています。

—— 開発中の苦労話や思い出深いエピソードを教えてください。 保泉 実は「ガルーダII」を移植した際は、すでにXbox 360版が手元にあり、スムーズに開発できましたが、「大復活」はコンシューマ版が未発売のため、アーケードから直の移植を試みました。そのため、何度も試行錯誤を繰り返し、はじめの自機を動かす段階に至るまで、本当に苦労しました……(苦笑)。

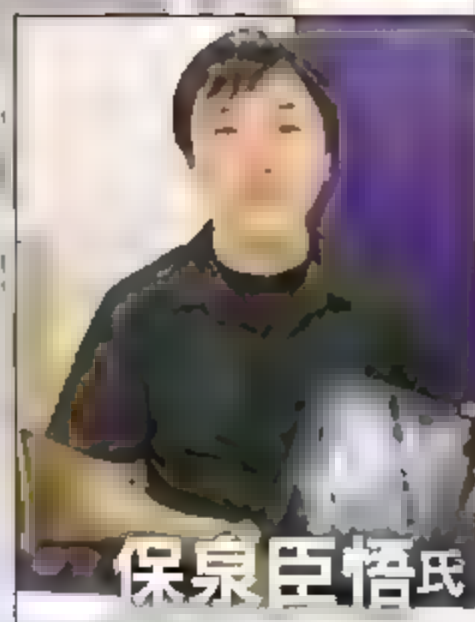
—— 移植を行う際に、気を付けた点やこだわった点などありますか? 真崎 ライトユーザーでも気軽に遊べるよう心掛けました。複雑なボタン配置やシステムが入れ込まれるほど、ライトユーザーは敬遠してしまうのですが、こちらの2タイトルは自分のプレイスタイルに合わせてボタン配置を行えたり、簡単に爽快感を味わえる新機軸のシステムを導入しました。電車の中でも気軽に楽しめるような作りになっています。



松田勇磨氏

ゲーム開発チーム
アプリプログラマー

ゲーム開発チーム
アプリプログラマー



保泉臣悟氏

ていたのですが、いまいち「キャン
ン」と呼ぶには、まだまだ派手さや
インパクトに欠けていました。その
とき保泉から、回せば回すほどエネ
ルギー値が上昇して、最後にレーザ
ーが飛び出すインパクトのある演出
を提案していただき、うまいことス
コアシステムを絡めさせて、現在の
「ハイパーキャンオン」が生まれたん
です。iPhoneモードは、別ベクトルを
目指して手掛けたこともあり、新鮮
な気持ちで楽しめると思っています。

——各タイトルのユーザーからの反
響はいかがですか？

真崎 最初はゴタゴタが少々ありま
したけど（苦笑）、いざ蓋を開けてみ
るとライトユーザーからの反響が比
較的多く、自分が意図したユーザー
に響いたことを嬉しく思います。中
でも「弾幕が手軽に楽しめる」とい
う意見が多く寄せられました。

松田 コアユーザーからは「こま
でちゃんと動くとは思わなかった」
という心配していた操作性に関して
好意的な意見が寄せられました。具
体的には、自機の微調整が効きやす
いとか、スティックやコントローラ

よりも直感的な操作が楽しめるなど、
とても良い意見ばかりで逆に心配し
てしまうほどです（苦笑）。

真崎 操作性に関しては、よく開発
チームの中で相談し合いました。や
はり全世界で配信されるため、幅広
い世代の人たちが楽しめるように、
反応や自機のスピードなど、試行錯
誤を繰り返し行っていました。

——ここで質問をガラリーと変えて、
みなさんが影響を受けた、思い出深
いシューティングを教えてください。

真崎 ボクは音楽を作る人間のため、
特別シューティングに思い入れがあ
るわけではないのですが、強いて挙
げるとするならば、世代的に「ゼビ
ウス」「スターフォース」「フォーメ
ーションZ」ですかね。

古川 私は戦闘機作品にもかかわら
ず、キャラクターが前面に出た「エ
リア88」。あとは筐体に驚かされた
「ダライアス」に、自身も制作に携
わったことのある「サンダーフォ
ース」シリーズです。……すべて横シ
ューティング作品ですね（笑）。

保泉 私はキャラクター寄りのゲー
ムが好きで、中でもサイキッカーを

自機として操る「エスブレイド」。そ
のほかキャラクターの個性が抜きん
出ていた「式神の城」シリーズや、
対戦型シューティング「ティンクル
スタープライツ」も好きでした。

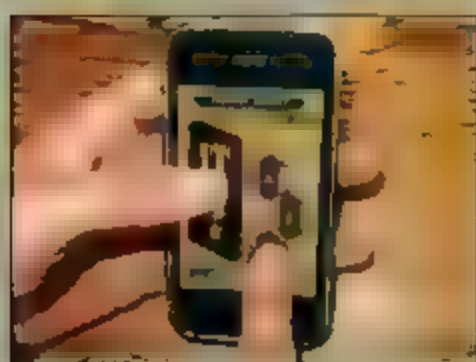
松田 影響を受けたのは「レイフォ
ース」。ゲーム演出とシステムがクオ
リティの高いレベルで融合して感動
しました。あとは学生の時にハマッ
た「サンダーフォースV」、「怒首領
蜂」。特に後者は、自分がシューティ
ング好きであることを、意識し始め
るきっかけとなった思い入れの深い
作品ですね。

——それでは最後に、今後の展開を
楽しみにしているファンの方々ヘ
ッセージをお願いします。

真崎 これからは、よりユーザーと
触れ合える機会や場所を多く設けて、
みなさんから寄せられた意見をくみ
取り、うまく次回作に反映していけ
ればと考えています。そして、第三
弾タイトルとなる「虫姫さまバグ
パニック」を楽しみに待っていただ
くのはもちろん、既存の移植作品も
次々と投入してまいりますので、み
なさん、ぜひ、ご期待ください。

電車の移動中でも気軽に弾幕が楽しめます

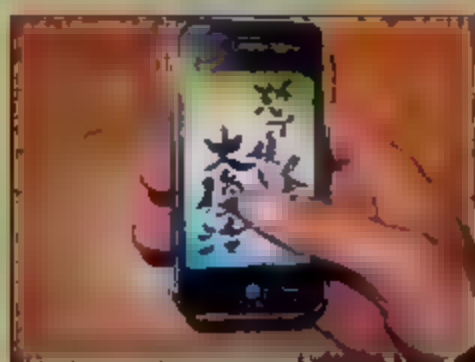
人差し指操作



利き手の人差し指で自機を操作し、
逆の手でボタン操作を行う。指の腹
で動かせば移動の微調整が可能



両手の親指で操作するスタンダ
ードなプレイスタイル。安定感抜群で、堅
実なプレイを狙う人向け

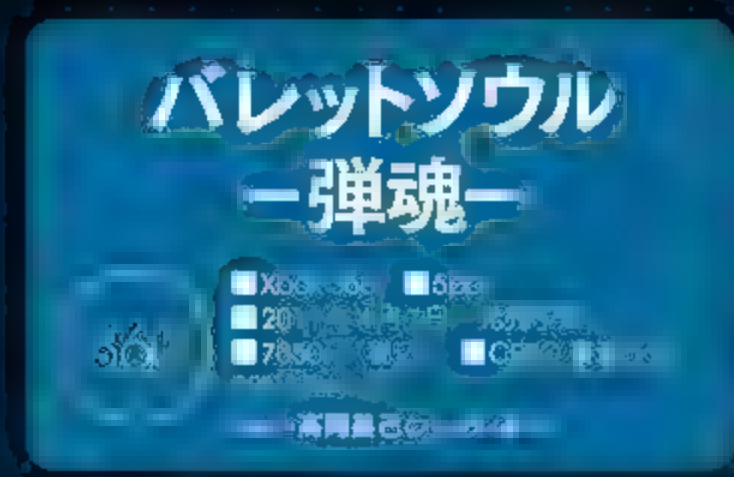


利き手の4本指で端末を支えて、親
指で操作する片手持ち。ボタン配置
を合わせれば難なくプレイ可

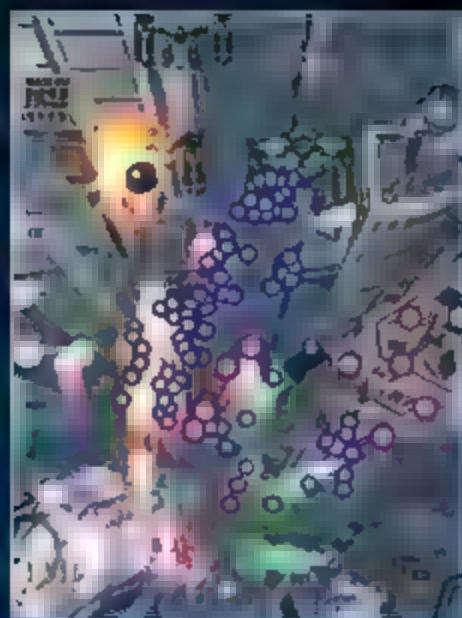
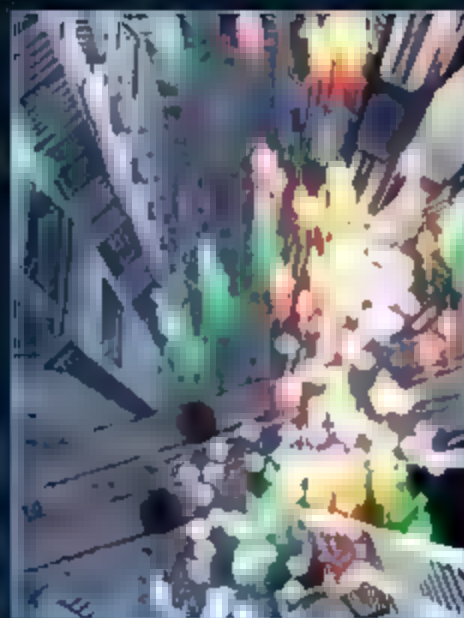
多種多様な プレイスタイル

持ち方ひとつでゲーム
に大きな影響を与える
スマホ向けアプリ。
自分に適したプレイス
タイルを見つけてみよう

弾魂 バレットソウル



アグレッシブな攻めが快感を呼ぶ
熱血シューティング!!



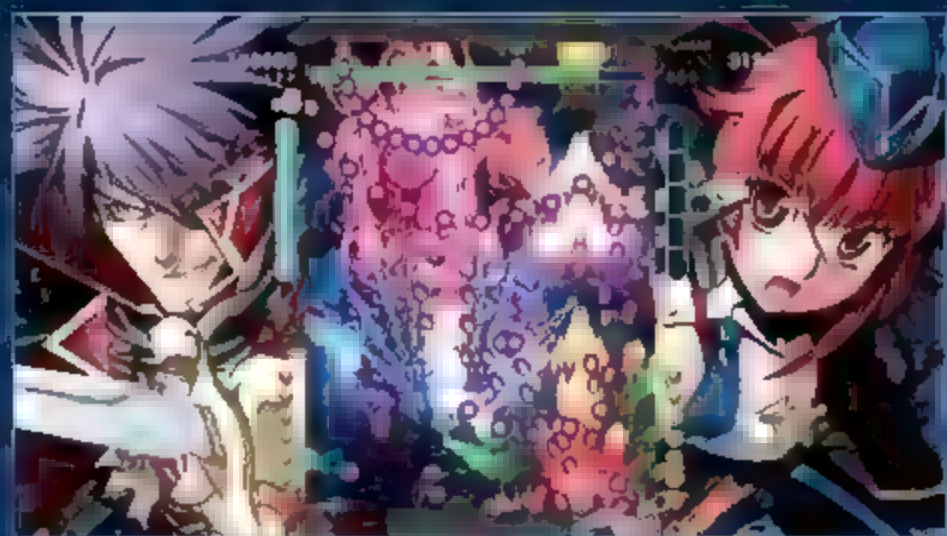
魂を込めた弾が燃えたぎる——
熱血硬派STGついに登場!!

恋愛アドベンチャーゲームを多く手がけるrpbが、完全新作のシューティングゲームを発売する。それがこの「バレットソウル」だ。

萌えが重要な恋愛アドベンチャーに対し、今作のコンセプトは、燃え。キャラクターデザインには、さまざまな作品でキャラクターデザインや原画などを手がける渡辺明夫が、作曲・編曲を手がけるのは、

「ロマンシング サガ」シリーズなどで知られる伊藤賢治と「リッジレーサー」シリーズなどで知られる高橋コウタの豪華コンビ。無骨さとソリッドを合わせ持ったメカデザインも燃え、要素を際立たせている。

もちろんゲームシステムも熱血硬派。敵弾を避けるという受け身の姿勢が多かった最近の弾幕シューティングに対し、攻めて活路を見いだしながらアグレッシブにプレイしないと先に進めないというゲームバランス。敵の破壊方法や自機の特性によって戦況が変化する奥深さ。そして



自機の移動場所を探すのが困難なほど巨大なボスも登場。もちろん攻撃も強烈だ。そしてプレイ画面の両脇には、さまざまな情報が表示される。



不倶戴天のゼンイチ

育ての親をメッチャワールに殺されたため、その復讐を心に誓った孤独な宇宙海賊。真紅に染められた美しい血機を駆り、仇敵を倒すためにひとり宇宙のかなたへと飛び立つ。

天馬行空のユン

メッチャワールの壊滅という困難な任務を無理矢理押しつけられた銀河ポリスのトラブル婦警。華麗な蒼色の機体を自由奔放に操り、名譽挽回と昇級を目指して今日も戦う。



王道樂土のサダハール

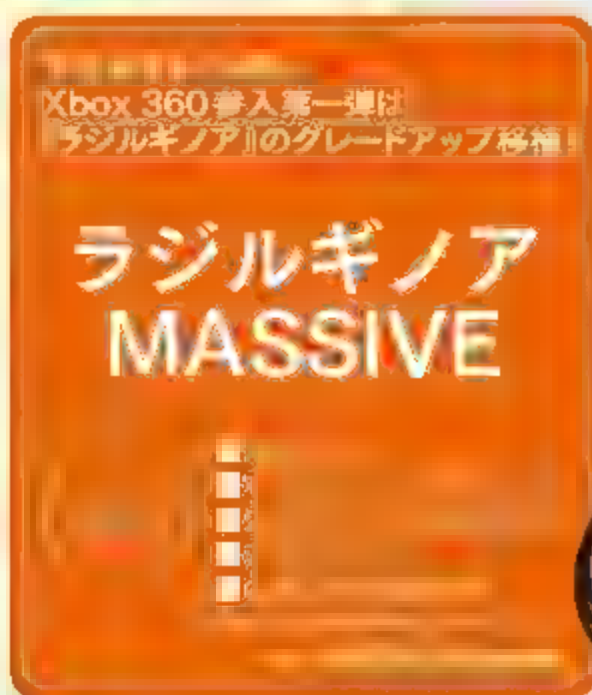
自国の領土を広げるため、メッチャワールに正面から正々堂々と宣戦布告した無謀な英雄王。豪奢な彫刻が施された金色の機体に乗って、国王自ら平和な国を守るため敵をたたく。

さまざまな場所にスペシャルボースや隠しキャラが用意されている



同じ形状をした2体の敵が出現。同時撃破がオスのチャンス!

1980年代デイスコながら現代風にアレンジされた隠しキャラタリや隠しボスナズ。それらが渾然一体となり、燃えを表現している。さらにXbox 360ならではのリプレイモッドを完備し、Xbox LIVEのスコアランキングにも完全対応。上級者がアップロードしたリプレイデータをもとに、初心者も攻略方法を練ることが可能だ。強大な軍事力で全宇宙の支配を企てる悪の帝国メッチャワールと、その脅威に敢然と立ち向かう3人の戦士たち。広大な宇宙を舞台にした熱血メカバトルが今、幕を開ける。



『ラジルギノア』を 高解像度ビジュアルで再現

アーケード向けのシューティングゲームをリリースし続けている数少ないメーカーのひとつ、マイルストーンもようやくXbox 360のシューティング市場に参戦! 2009年6月にアーケードで稼働した横画面構成の縦スクロールシューティング『ラジルギノア』をベースにビジュアルをワイド高解像度化し、多彩なゲームモードを追加収録したグレードアップ移植版の登場だ。

STORY

アンブラによるMPP本社ビル占拠事件から半年。街にはとりあえず平穏な生活が戻っていた。

守草シズルは未だ電波症を引きずってはいるものの、転入してきた一島ルキ、相田タダヨと平和な学校生活を送っていた。

そんなある日の昼休み、タダヨがあらたまってシズルとルキに相談をもちかけてくる。何でもネット上でとんでもないものをダウンロードして、実行してしまったという。それによって誕生してしまったダブルゲンガー、黒タダヨ。これを退治してほしいというのだ。再び体育倉庫でタダヨが改造した体育用パワードスーツで、シズルとルキが出撃するのだが。

プレイ感覚の異なる 多彩なゲームモードを収録

16倍の得点倍率になるので、反撃しながら高得点ゲットのチャンスだ。1P側の機体は前作からの主人公守草シズルが乗る「小次郎・改」、2P側は前作でラスボスだった三島ルキが乗る「プロトタイプ金撤」。2人同時プレイも可能で、2機の機体が密接している状態になればショットの威力が最大になったり、アブゾネットゲージが自動で回復する。

2010年2月にリリースされた

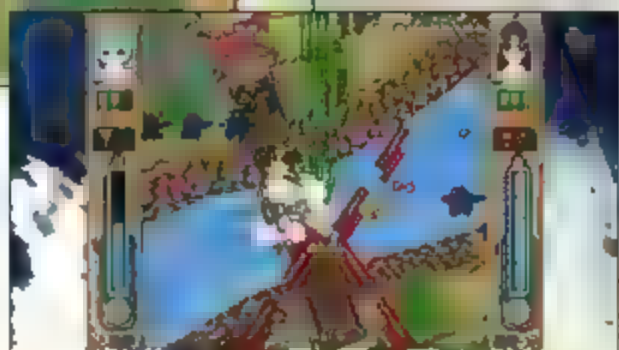
Wii版に続いて2度目の移植となるXbox 360版では、家庭用オリジナル要素がさらにパワーアップ。アーケード版を元にした「アーケードモード」に加え、制限時間内にオリジナルステージでスコアを競うスコアアタック型の「マッシュモード」、襲い来る敵の大群から体育倉庫を守りぬく固定画面型の「アスモード」、敵に当たってもミスにならないなど前作の要素をミックスしたアレンジ型の「クラシックモード」といった、いずれもプレイ感覚の異なるゲームモードを収録。さらに、アーケードモードで特定の条件を満たせば、巨大な自機を操って爽快感あ

るプレイを楽しめる「エキスパンドモード」も追加される。

また、オンラインランキングにも対応し、全国のプレイヤーたちとハイスコアを競うことが可能。ステージ間にランダムで表示されるアイキヤッチ画面やゲーム中の着信メール文が新規で追加されたほか、歴代シリーズのアイキヤッチギャラリを新たに搭載。新モードやメニューの追加に伴い、マイルストーン・サウンド部「K.A.D.C.」による新規楽曲も追加されているので、ゲーム音楽ファンの方はチェックしよう。



旧体育倉庫にいる相田タダヨはシズルとルキに着信メールのメッセージでサポートしてくれる

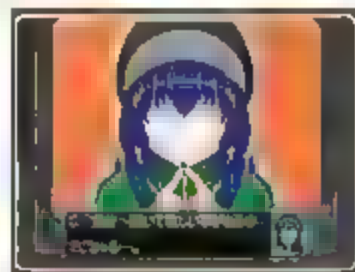


2P同時プレイ時には機体同士を重ねることでショットの威力が強化されたりして有利になる



相田タダヨ

シズルの中学からの友達で、PCやネットに関してすごく強いオタク少女。前作に引き続き、主人公たちをメールでサポートする。語尾に「こじやる」や「もじやる」などが付く。人稱は「拙者」。



守草シズル

主人公その1 都下在住、高校1年生の16歳。基本的にクワイヤしない、さっぱりしたタイプ。勉強もスポーツも平均的で、ごくごく普通の少女だが、電波症(電波アレルギー)によるクシャミと涙に悩み中。

三島ルキ

主人公その2。前作『ラジルギ』においてラスボスだったが、タダヨによって存在と記憶をリセットされた。現在はシズルやタダヨの友人として、平穏な日々を送っている。しかし、どこか力ゲが残っていて、やや感情表現が乏しい。

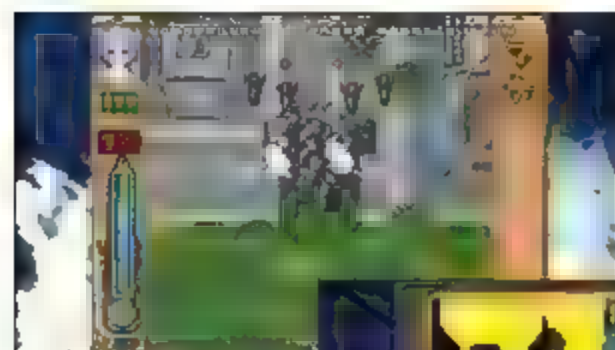


前作『ラジルギ』での出来事や他作品との関連性

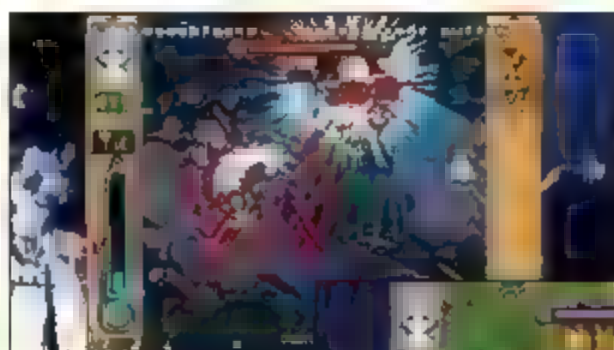
『ラジルギ』シリーズの世界観は世界中が電波と携帯端末に満ちて人体そのものが受信端末と化した時代。前作では、ウイルス性の電波アレルギーに悩む女子高生・守草シズルが、突如として現れたテロリストグループ「アンブラ」によるビル占拠事件に巻き込まれてしまった父を救出するため、相棒の相田タダヨが学校の備品を改造して作った端末スーツ「小次郎」に乗り込みテロリストへ戦いを挑むというストーリー。

この頃アンブラのリーダーであった三島ルキは、自身の暗い過去が原因で白いドレッドヘアに少年のような服装をし、心を閉ざしていた。シズルに負けたルキは、自らの意志でタダヨにすべての記憶をリセットしてもらい、髪もドレッドヘアから黒のストレートヘアへと変貌。今ではシズルの家の近くに住み、シズルやタダヨと同じ学校に通って平穏な学校生活を始めたのであった。

同社の『イルペロ』ともストーリーが繋がっており、『ラジルギノア』では、『イルペロ』の「チーポ」を元にした敵キャラも登場する。



クラシックモードは前作同様のプレイ感覚でアケドモードと同じ全6ステージを楽しめる



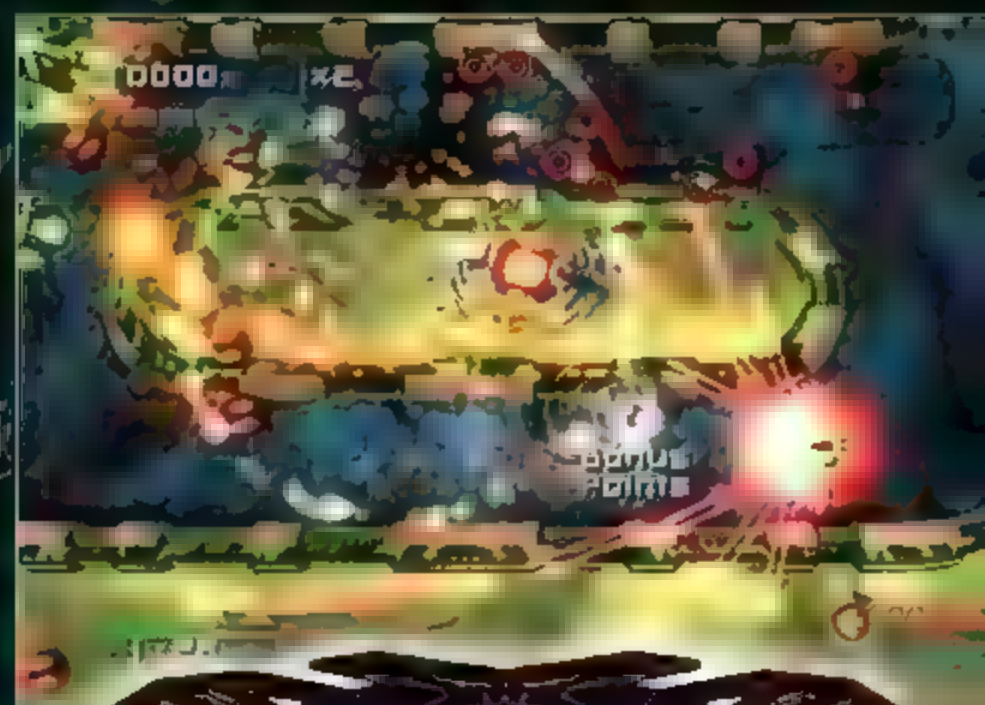
オリジナルステージで時間内に獲得したスコアを競うマッシュモードは短時間でプレイできる

ユーザーからの要望が多かったアイキャッチギャラリーが実装され、じっくりと堪能できるぞ



固定画面のデスマードでは、次々に押し寄せる敵からタダヨがいる日体育倉庫を死守するのだ



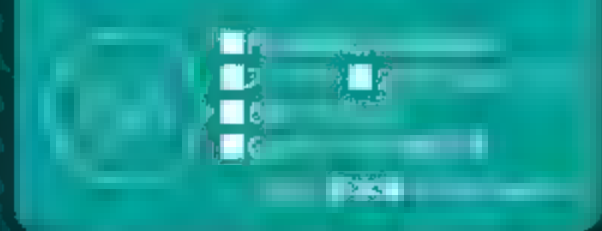


海の向こうから NEW&TRADの風が吹く

80sを10sに



アストロリッパー



All content ©2003-2010 PomPom. All rights reserved.

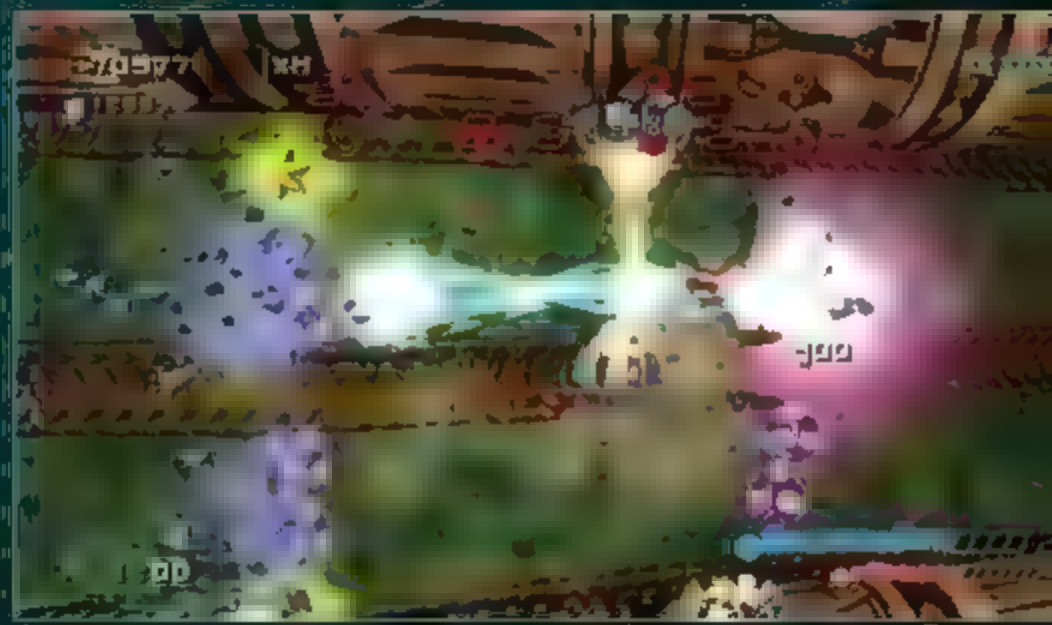
「アストロトリッパー」はダウングロ
ド系タイトルを中心に開発する
PomPom Gamesの最新作。任意に
左右スクロールする2Dフィールドで敵
を撃滅するシューティングゲームで
す。このジャンルは「デューン」だ
ー（1980）、「デュップリスタ
ー」（1982）あたりまでさかのぼ
れる由緒あるもので、日本よりは海
外で人気を博しています。

「アストロトリッパー」はダウングロ
ド系タイトルを中心に開発する
PomPom Gamesの最新作。任意に
左右スクロールする2Dフィールドで敵
を撃滅するシューティングゲームで
す。このジャンルは「デューン」だ
ー（1980）、「デュップリスタ
ー」（1982）あたりまでさかのぼ
れる由緒あるもので、日本よりは海
外で人気を博しています。

シンプル＆ワンコイン

ゲーム内容は極めてシンプル。出
現した敵を次々と破壊していくこと
に集約されています。任意スクロ
ール型はシューティングなプレイにな
りがちですが、厳しめの制限時間が
プレイをハードコアにさせます。

武器は一点集中、高火力の「フル
バースト」と「広範囲攻撃の
「デューン」」と広範囲攻撃の
「デューン」の2



種類。わかりやすく「長一短で、状
況に合わせての素早い切り替えが求
められます。アイテムを取れば取る
ほど強化されますが、上限が高いう
えにミスすると一気に初期状態に戻
るため、どこまでパワーアップでき
るかがそのまま腕前の尺度になりま
す。このあたりは懐かしいアトケ
ドゲームのテストでしょう。本作
の価格は500円（税込）かつては
100円一枚でシューティングを遊
びましたが、今は500円一枚でゲ
ームが丸ごと買えてしまうのです。

アストロトリッパーが 海を渡るまで

日本にいながらにして海外産シューティング
が遊べるのは10年代ならではの。本作を日本
へ持ってくるまでの物語をうかがいます。

株式会社スパイク ローカライズ推進 **本間 覚**氏

Q: 日本ではシューティングが逆境とされていますが、ロー
カライズする作品として『アストロトリッパー』を選んだ理
由をお聞かせください。

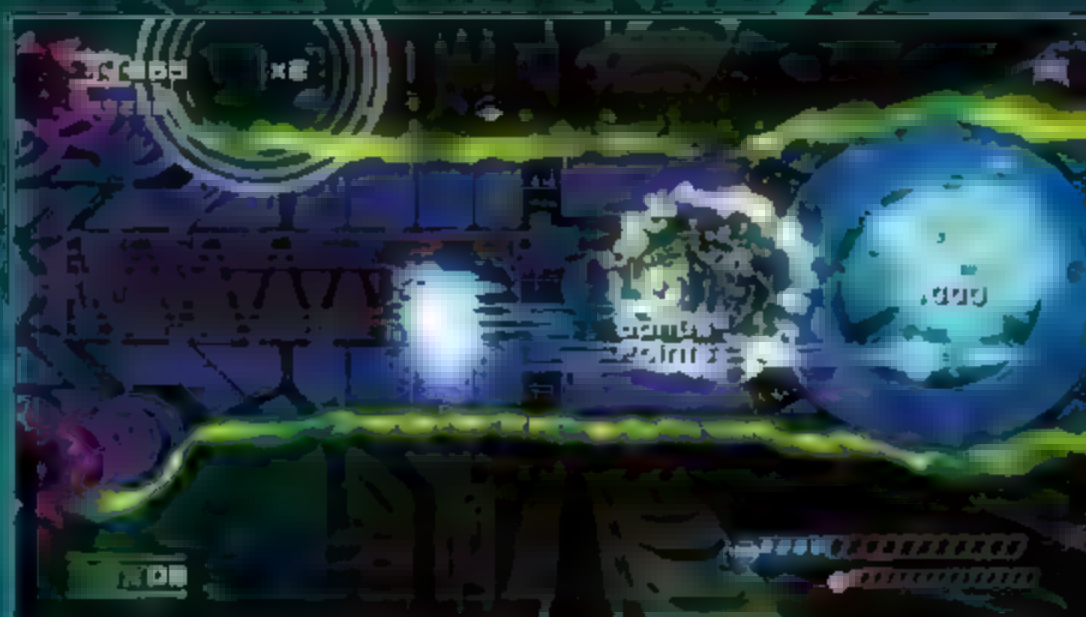
A: シューティングのみならず、多くの北米や欧州のPlay
Station®Network向けタイトルが日本で未配信とい
う残念な現状があります。その中から、海外で評価の高
いタイトルに注目し、日本のユーザーの方々に好まれそ
うなタイトルとして今回『アストロトリッパー』と7月に配
信した『グリードコープ』を選びました。

Q: 『アストロトリッパー』の魅力とはなんですか？

A: 600円という低価格で手軽に遊べるシューティングゲ
ム、けど、ついついハマって遊んでしまうゲーム設定で
すかね。アーケード感覚で、気軽に遊んでほしいと思
います。

Q: ステージタイトルがカタカナになっているのが印象的
ですが、カタカナにした理由とはなんですか？

A: これも、昔ながらのアーケードを意識して、あえてカタ
カナにしてみました。印象に残ったようで嬉しいです。



Q: ローカライズ決定時のPomPomさん側の反応をお聞かせ
ください。

A: もともと日本のマーケットに興味を持たれていたため、
お話を持っていった際、とても喜んでくれて、すぐに開発
に入ることができました。

Q: ローカライズに際しての苦労はありましたか？

A: この規模のタイトルになると、わざわざ外部で翻訳する
必要がないので、私がすべてやりました。すべて自分ひ
とりの業務がある意味新鮮で、個々のパートを見ながら
試行錯誤でき、それがゲームに反映される。通常のタイ
トルでは感じられない別の達成感が心地よかったです。

Q: 日本向けの調整(難易度など)を行いましたか？

A: スパイクでは、可能な限りオリジナルに変更を加えずユ
ーザーのみなさまにお届けすることをモットーにローカ
ライズを行っております。『アストロトリッパー』でも変更は
加えませんでした。

Q: 海外ゲームの積極的なローカライズを行っておられます
が、海外ゲームの魅力とはなんですか？

A: ひと言に海外ゲームと言っても北米・欧州をはじめ多
数多様な国の人が作り、発売
しています。すべてのゲームを遊ぶことは不可能ですが、映像を見たり、プレイをするた
びに新しい発見や驚き、感動を味わってくれます。この気持ち・経験を、より多く
の日本のユーザーの方々に伝えたいですし、共感していただきたいと思っています。





SLIPHEAD



© 1986, 2009 TAITO CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



DAIRYUSBURST



© 1986, 2009 TAITO CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



ピーエムオフィスエー

S.G.F. [シューティングゲームファイター] シリーズ 歴戦の名機を創る

名作シューティングゲームの自機を精密に立体化し、リリースしているS.G.F.シリーズ。プラスチックキットに新規参入というピーエムオフィスエーがプロデュースする本シリーズの第1弾は、なんとメガ・CD版『シルフィード』！ さらに第2弾はアーケード化も目の『ダライアスバースト』ということで、シューティングファンから熱い注目を集めている。本特集では実際にキットを組み立て、その魅力を確かめてみたい。



SA-77 シルフィード
(写真右上)

■プラスチックキット
■ピーエムオフィスエー
■2000年5月28日
■5460円(税込)

レジェンドシルバーホークバースト
(写真右下)

■プラスチックキット
■ピーエムオフィスエー
■2000年9月27日
■4725円(税込)

SA-77 シルフィード/ランサータイプ
(写真左上)

■プラスチックキット
■ピーエムオフィスエー
■2000年0月 発売予定
■5460円(税込)



1/60 プラスチックキット レジェンドシルバーホークバースト

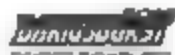
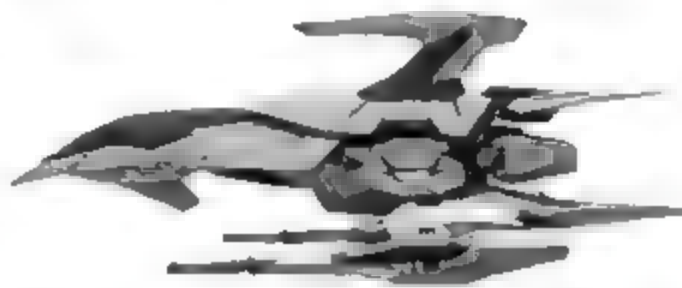
■プラスチックキット/全長・160mm/展示用ベ ス付属
■ビーエムオフィスエ
■2010年9月27日
■4725円(税込)

名前からもわかるとおり、鷹をイメージしてデザインされたシルバーホークの機体。スマートで尖ったコクピット部分や、斜め下へ伸びたウイング、そして機体上部のカッターなど、文句のない再現度で立体化されている。ライトグレー、グレー、レッドの3色で構成されたシンプルな配色も美しい。また、塗装にチャレンジできるようならレッドのパーツをブルーに塗り、2Pカラーを作ってみるのもおもしろい。

1/60 SCALE PLASTIC KIT

LEGENDSILVERHAWKBURST

S.G.F.002 レジェンドシルバーホークバースト



PUM

シューターの夢をかなえる三次元化!

シューティング界の カリスマ機体がついに プラスチックキット化!

シリーズ最新作『ダライアスバースト』のレジェンドシルバーホークバーストがプラスチックキット化だ! 機体は見えない部分や細部に至るまで造り込まれており、その感触はキットを実際に組んだものだけが味わうことができる贅沢だ。

Text=鷹のイオナ(バンダコネクション)

伝説の機体を自分の手で
組み上げる感動がそこにある

二次元世界で暴れまわるロボットや戦艦機の三次元プラモ化に胸がトキメク気持ちは今も昔もまったく同じだ。しかし、これまでそのほとんどがアニメ作品からのものであり、ゲームファンはその恩恵にあずかることは少なかった。大好きなあのゲームの機体をこの手で組んでみたい。内部の構造や細かなパーツが一体どうなっているのか知りたい。そんな妄想を抱く数々のゲームファンの幻想と欲望が具現化されたものが今回PUM(※)からシリーズ化されることとなったS.G.F.シリーズだ。その第二弾として登場する『ダライアスバースト』のレジェンドシルバーホークバーストは、ゲームが最も待ち望んだ機体のひとつだろう。一作目の『ダライアス』から細かな部分で多少のデザイン変更は見られるものの、基本的な外観はすでに24年前に発表されたものほとんど変わっていない。コクピットや胴体部分、ウイングやカッター部分など、それぞれが細かなパーツの組み合わせで作られており、そのパーツに与えられた3色のカラーリングの絡みもま

た絶妙だ。

また、プラモである以上実際に組んでいく過程も楽しみたい。組み合わせでいった小さなパーツが段々とひとつの機体へと集束していき、最終的にレジェンドシルバーホークバーストになるその感動をぜひ味わってほしい。次のページでは実際に組んで行った過程を写真で解説しよう。



ダライアスバースト

■プレイステーション・ポータブル
■ソフト
■2009年12月24日
■5040円(税込)/ダウンロード版 4000円(税込)
■CERO A 全年齢対象

PSP

1986年に登場した一作目はアーケード業界の度肝を抜いた三画面筐体だった。以降数々のプラットフォームで新作や移植作が発表されてきた同シリーズ。最新作『ダライアスバースト』は『Gダライアス』以来12年ぶりの新作だったこともあり、シリーズファンを歓喜の渦に巻き込んだことも記憶に新しい。2010年にはアーケードゲームでの登場も発表され、32:9という二画面ディスプレイを採用した専用筐体と合わせて大きな注目を集めている(P.6の記事を参照)。

レジェンドシルバーホークバーストを 実際に組んでみた!

① パーツの確認



まずはキットに入っているパーツの確認から。パーツの種類は土台用の黒パーツ2種、コクピット部のクリアブルーパーツ、ライトグレーパーツ3種、灰パーツ1種、赤パーツ1種の計8枚のパーツから構成されている。使用する工具はパーツ切り離し用にニッパー、出っ張りなどをなくするためのカッターとやすり。接着剤は必要ないが念のため用意しておいてもいいだろう。

② 各パーツを組み立てる



最初は細かいパーツを組み合わせていき、部分部分を組んでいくことになる。写真では胴体を組んでいる最中だ。また、組んでいく過程で「墨入れ」という作業を並行してやっていこう。墨入れとはパーツに存在する細くへこんだ線部分に黒の線を入れていく作業のことだ。墨入れペンにはシャープペンタイプと油性マジックタイプがあるので好みで選ぼう。

③ 組んだパーツを合体させていく



作り上げた部分部分のパーツがすべて出来上がったら、今度はそのたくさんのパーツを、ひとつの機体へと組み合わせていく作業だ。ここまでくれば制作は最終工程。落ち着いてひとつずつ中心の胴体部分へとパーツを組み合わせていこう。「ドライラス」ファンなら、ここであえてマニュアルを見ずに組み合わせていてみたい。

④ 完成!



すべてのパーツを組み合わせればついにレジェンドシルバーホークバーストの完成だ。写真では付属の展示用ベースを使用した展示法だが、ベースを使用せず「機体着陸時」というシチュエーション用のパーツも別途用意されている。さて、お次は2体目を購入して2Pカラーに挑戦してはいかがかな? 赤のパーツを背に塗装する際はサーフェイサーでいったん下塗りをしておこう。

楽しいシルバーホークの遊び方① (築地市場編)



完成した機体を多数の魚介類が水揚げされる市場に持っていき、生の魚とレジェンドシルバーホークバーストの絡みを好きなだけ撮影だ。早速巨大なマグロに挑む勇姿をカメラに収めてみた。最終目標はマッコウクジラとのツーショット写真である。

楽しいシルバーホークの遊び方② (水族館編)



お次はカップルが多数生息する水族館で、ひとりおかしな空気を放ってみよう。周囲の視線はアームで耐えよう。ここでは市場では見れないタイプの魚とのショットを楽しみたい。ってことでチョイスしたのはリーフィーシードラゴンさん。ハの字避けをする準備万端である。



1/100 プラスチックキット SA-77 シルフィード

■プラスチックキット/全長 200mm/展示用ベース付属
■2010年5月28日
■5460円(税込)

「手原型」によって生み出された、こだわりのプラスチックキット。機体下部にある武装の接続部シリンダーなど、その執念とも言えるこだわりは一見の価値あり。それでも成型の都合上、オミットされたディテールがあるという。パーツごとの色分けも万全だが、その基本色である「白」は塗装の必要もないくらいに絶妙な配色となっている。

1/100 SCALE PLASTIC KIT

SA-77 SILPHEED

S.G.F.001 SA-77シルフィード



SILPHEED

P.LUM

17年の時を超えて実現したまさかのキット化

あのシルフィードが プラスチックキットとして よみがえった!!

シューティングゲームとして一級品の完成度を誇りながらも、メガ・CDで発売されたがために印象が薄くなってしまっている『シルフィード』。しかし! メガ・CDで発売されていたからこそ、2010年にプラスチックモデルとして復活したのだ!!

Text= 小川哲弥(夢ファミリーハウス)



シルフィード

■メガ CD
■7月30日
■993年7月30日
■8900円

根強い人気を誇るメガ・CDのシューティングゲーム。自機や敵機をリアルタイムポリゴン描写するという当時としては画期的な技術が使用されていた。メガ・CD版は、PCソフトからの移植作だったが、自機などは新規にデザインされており、その発達ムービーに鳥肌が立った人も多いはず。その後、PS2やXbox 360で同タイトルのついたソフトが発売されているが、「メガ・CD版こそ最高」との声も大きい。

なにを今さらなデジャヴな状況
これこそ求めていたものなり!

このたびめでたく、メガ・CDの
“とあるゲーム”から、プラスチック
モデルのキットが発売されました。
メガ・CDのゲームと言えば何だ
ろう?? 手堅くいくなら「LUNAR」
シリーズのルーナカルーシアかな?
名前も主題歌も恥ずかしすぎる『魔
法の少女シルキーリップ』のリップ
かな? それとも意表を突いて、「ブ
スタルジア1907」のイリュージ
ン(いい声なんだコレが)じゃない
だろうな!? と妄想かき立てられま
すが、そんなベクトルとは正反対の、
『シルフィード』の主人公機「SA
-77シルフィード」でありました。
で、冒頭で「めでたく」なんて書

き出してはいますけれども、何で今
さらって感じなんです。さらに、
SA-77シルフィードを求めている
であろうメガドラ好きのみなさん
には、デジャヴ以外の何物でもない
んじゃないでしょうか? 思えば
『シルフィード』も、何で今さら
だったわけですよ。メガ・CDのキ
ラータイトルってことで期待を集め
るだけ集めておいて、発売されたの
は、メガ・CDの情勢が決まってし
まった後ときたもんだ!
そういった意味では、すでにメガ
ドラ好きの心をくすぐるキットとな
っています。
もちろん、設定画から手作り(※)
で再現されたプロポーションや細か
なディテールは、素晴らしいのひと
言です。



今回使った工具類。基本セットには、ピンセットも入っています。また、綿棒は、スミ入れの際に余分にはみ出した塗料を拭き取ったり、デカールを貼る際の余分な水分を吸い取ったりと大活躍です。

～尻込みするなかれ～ 手を抜いて作る プラスチックモデル 講座 制作

さて、キットが発売されたとしても、問題になるのが、「作るのが大変そうだな」という部分でしょう。いやまあ、キットのプロポーションを修正したり、エアブラシを使って塗装に力を入れたりしていくと、それはそれは大変でしょう。ですけど、最近のキットの出来は素晴らしいものが多いです。プロポーションなんて、修正が必要なんて思うのは、「緑川光のヒロ」といえば、『LUNAR ETERNAL BLUE』しか認めねえ」くらいのこだわりがある人くらいです。塗装も、最近のキットは、塗り分けもほとんどできています。なので、作るのは大変ではないです。ただ、見栄えを良くするには、ちょっとした手間が必要になってきますので、「手を抜いてかっこよく見せる工法」を紹介しましょう。『シルフィード』だって、全部をポリゴン処理してたわけじゃないですからね。手を抜いても罰は当たらないでしょう。

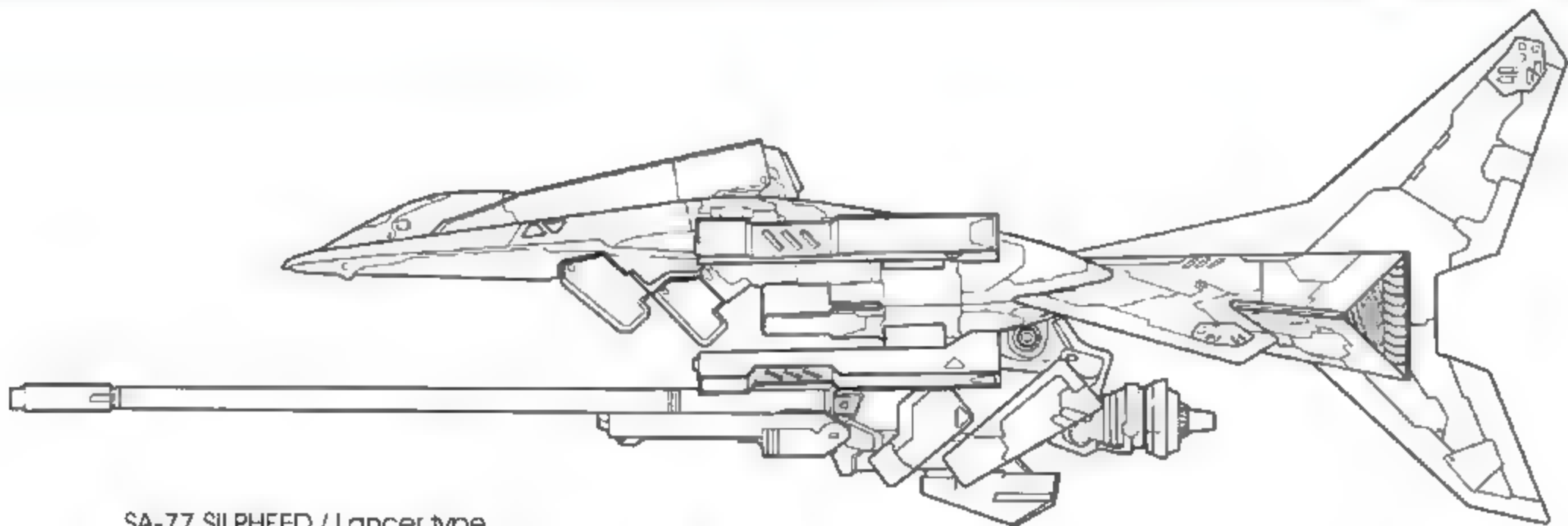
まずそろえるのが①の写真の基本的な工具とアイテムです。これを使って組み立てたのが②の写真。これだけでも、割と見栄えはいいですが、ほとんど素組です。やったのは、『GUNDAM MARKER』のスミ入れ用（グレー）を使っただけのスミ入れと『GUNDAM MARKER』のレッドとブルー、リアルタッチグレーを使って、ちよつとだけ着色したくらいです。というのも、このキットの基本色がすごくいいんですよ。素組ですが、キットのいいところを生かしているとも言えます。そして、もう一手間加えます。手間といっても、用意するのは、市販のデカールくらい。デカールを貼るのに①の基本セットのピンセットと綿棒を使います。デカールは、すぐにくっついて動かなくなるわけではないので、慌てずに貼る場所を決めて、綿棒で水分を取っていくといいです。さらに、スプレーのつや消しを吹いたのが③の写真。いや、どうですか、この出来。エアスプレーはおろか、塗料すら使ってませんし、作業時間も5時間もかかっていません。それでもここまでできるんですから、気に入ってる機体がキット化されているのでしたら、思い切って購入して、組み立ててみてはいかがでしょう。

ほとんど素組の状態。スミ入れは、『GUNDAM MARKER』のスミ入れ用（グレー）を使っていますので、普通のサインペンで線を描いている感覚です。ポイントは、キットの基本色を考慮して、ブラックではなくグレーを使っているところ。ブラックだと印象が強すぎてしまいます。



デカールを貼って、つや消しを吹いて完成です。プラスチック独特のテカリが消えてよりリアルさは増しています。今回の工程で不満が残ったのは、尾翼部分などのグレー部分の塗装が綺麗にできなかったことです。これは、ペンをを使ったことで起きた現象なのですが、このくらいの面積でしたら、塗料を使って筆塗りでもよかったかもしれません。





SA-77 SILPHEED / Lancer type



1/100 プラスチックキット SA-77 シルフィード/ランサータイプ

■全長 260mm 展示用へ
■2010年10月 発売予定 ■5460円 税込

SA-77 シルフィードのバリエーションキット。メガ・CD『シルフィード』のムービーシーンにのみ登場する、武装の異なる僚機を再現。通常版とは異なり、長砲身のシルエットを楽しめる。



— メガ・CD版を開発当時、機体デザインを行うにあたって、気を付けたところはどこですか？ エンジン

— いろいろの意味で細部まで忠実に再現されており、当社としては完成度の高いものをユーザーの皆様にご提供いただけたと満足しております。

— 今、このタイミングでシルフィードがキット化されたことについて、どう思いますか？

— 1993年のメガ・CD『シルフィード』発売から17年もの年月を経て、模型化のご要望を頂いたことは、非常に光栄に思っております。キットの完成度には満足しておりますか？

— 「ランサータイプ」のキット化も決定したとのことですが、「ランサータイプ」とは一体、『シルフィード』の世界ではどのような機体なのでしょう。また、「ランサータイプ」のデザインを「現在」描き上げることで注意された点がありましたら、お聞かせください。

— 「ランサータイプ」は後方支

— ノズルが三角形なのは、デザイン＋ポリゴン数を減らすテクニックのようには思えますが、そのあたりに当時、苦心されてはいないでしょうか？

— 当時のハードウェアの性能では、大量のリアルタイムポリゴン描画ができず曲面を再現することが困難であったため苦慮しました。

INTERVIEW

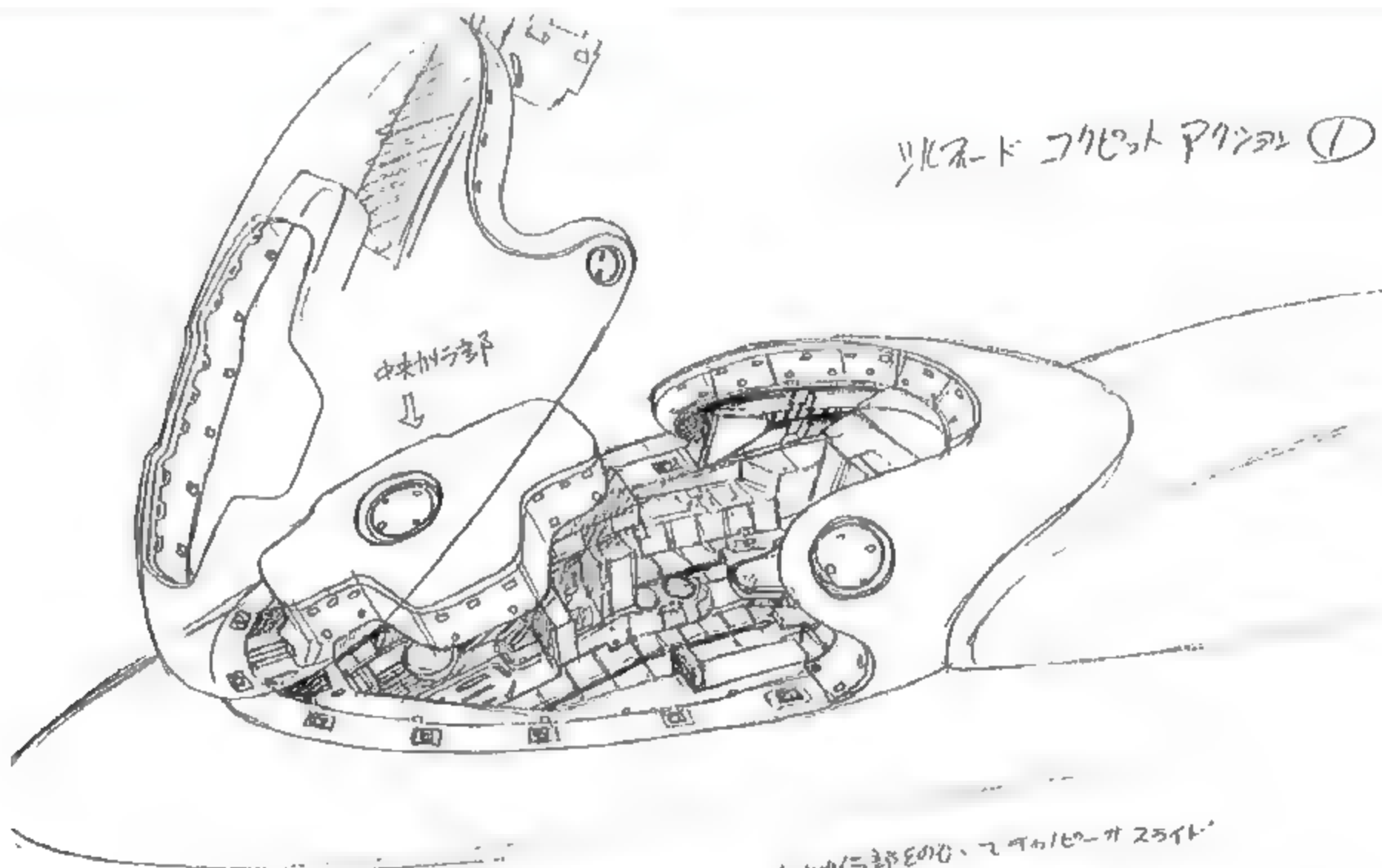


株式会社ゲームアーツ
セールスプロデューサー
T.U 氏

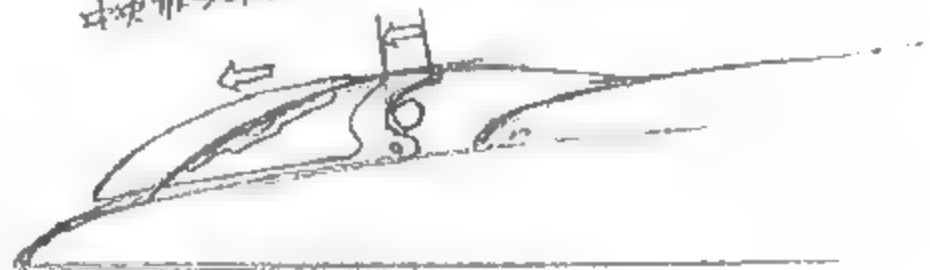
プラモデル化に続き、バリエーションキット「SA-77 シルフィード/ランサータイプ」の発売も決定。時代を超えて新展開を迎える『シルフィード』。その心境をゲームアーツに伺った。

Interview = 小川哲弥(ファミリハウス)

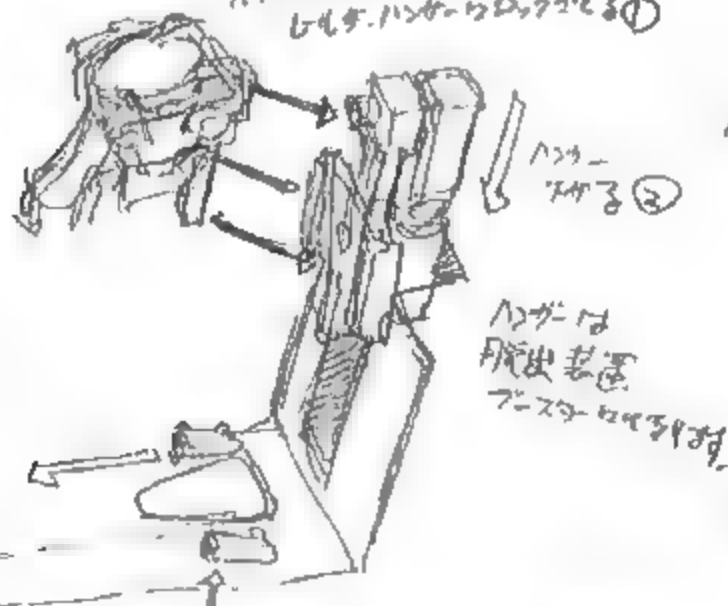
シルフィード コレクション ①



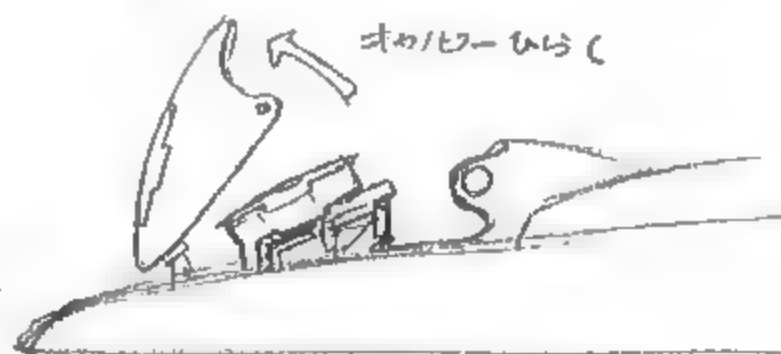
中央ハッチ部の心臓部、メカニック・システム



プロトタイプのコックピットの
心臓部、メカニック・システム



プロトタイプのコックピットの足元部分が
固定され、コックピット前方のコネクターで
つながれる



メカニック・システム

メガ・CD『シルフィード』設定資料 協力：ゲームアーツ

援的役割を持った機体兵装です。

デザインは詳細な当時の設定画が残っていないため、当時を知るデザイナーに新たに描き起こしていただきました。

ゲームアーツのタイトルで、キット化してほしい機体はありますか？ ファンとしては、『シルフィード』の88版(※)の機体や『グランディア』や『LUNAR』に登場するメカなどをキット化してほしいところです。

T・U シルフィードPC-8801mkII SRパッケージデザイン版(イラスト末弥純氏)を個人的にはキット化してほしいですね！

ご自身ではプラモデルは作りませんか？

T・U 昔はよく作りました、タミヤのWWII戦車からバンダイのガンダムMSまで……。最後に制作したのはイタラエレイのMe-323ギガントでした。最近は残念ながら制作していません。

今回のキットで、アレンジするとすれば(バリエーションを増やすとしたら)、どのようなアレンジがしたいと思いますか？

T・U ユーザーの皆様からのご要望があれば検討したいと思います。

——実現を期待しています！

※ 『シルフィード』の記念すべき第一作。1986年12月5日発売。当時の本体性能では不可能と思われていた、まさかの高速ポリゴン表示を実現し、ハードの限界を超えた名作として語り継がれる。レトロゲーム配信サイト「プロジェクトEGG」でWindows移植版(840円)が配信中。

PLUMインタビュー

ホビーブランド「PLUM」を手掛けるのは、長野県に自社工場を構える、株式会社ピーエムオフィスエー。シューティングゲームの立体化・商品化を国産にこだわって展開するS.G.F.シリーズについて、お話を伺った。

Interview=山本悠作(編集部)



株式会社ピーエムオフィスエー
代表取締役社長

山口 晃氏

——御社はホビー事業に参入されたばかりと伺いました。本来はどのような事業をなさっているのでしょうか。

山口 ピーエムオフィスエーは会社創立11年になります。ホビー事業を始めて9月で、ちょうど1年です。今までの主な事業は、

- ①プラスチック製品(電子機器等)の外装、機構設計
- ②プラスチック射出成形用精密金型の設計製造

(自動車部品、デジタルカメラ部品、携帯端末、他)といったものを手掛けています。

長野県諏訪市は、昔から「日本のスイス」と呼ばれるくらい、精密加工を得意とした地域です。

——シューティングゲームのプラモデルに参入した理由を教えてください。

山口 プラモデル業界は、メーカー各社さんの、得意分野が決まっているように思います。弊社が入っていける分野はどこか? 模索した結果です。あと、

企画者の、長年のシューティングへの思いが伝わったからです。

——ホビー業界は中国での製造が顕著ですが、S.G.F.シリーズは日本製にこだわっていると伺いました。

山口 弊社も中国に協力工場を持っておりますが、メリット、デメリットが当然あります。コストだけを考えると、もちろん製造は中国になります。しかし、パーツの精密度、開発スピードを考えると「MADE IN JAPAN」になります。特に、企画から販売までのスピードは、中国の半分です。「MADE IN JAPAN」の手応えは十分あります。今後も社内で金型製作をします。しかし、まだ模準開発に不慣れなため、お客様にご迷惑をかけている部分があり申し訳なく感じております。ご意見やご感想、商品化の希望等、弊社ホームページ内「お問い合わせフォーム」よりどんどん書き込んでください。必ず改善させていきます。

——実際に商品を発売して、反響はいかがでしたか?

山口 商品を買っていただいたユーザーさんから、「パーツ精度が良い」とか「ほんとに初めてプラモデル造ったの?」など嬉しいお言葉を頂きました。その反面、「プラ材質が硬い」「価格が高い」などおしかりのお言葉を頂いております。真摯に受け止め、より一層、完成度は高く、商品価格は安くを目指していきます。



株式会社ピーエムオフィスエー
S.G.F.シリーズ 企画

根本靖大氏

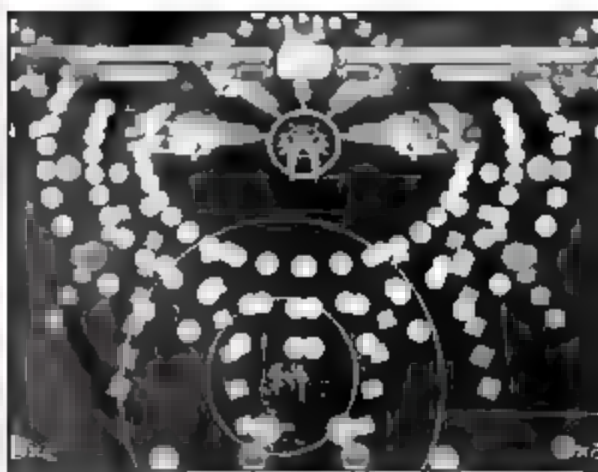
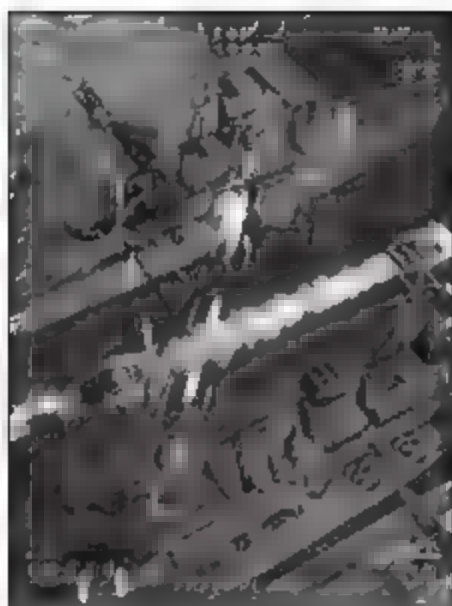
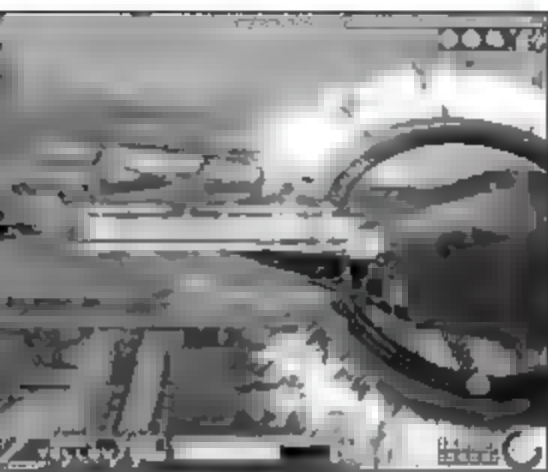
S.G.F.シリーズ制作中の、印象的なエピソードなどございましたら、お聞かせください。

根本 「シルフィード」については、過去のコンテンツながら版元様から多くの資料を提供していただきました。立体としての見栄えを良くするアレンジを目指したのですが、設計の元となる「原型」を製作していただいた方は「シルフィード」をご存じなく、ゲーム本編のムービーなどイメージを伝えつつ、2010年の今に発売する商品としてユーザー様の支持を得られるものにするのに、苦労した覚えがあります。

——実際に商品を発売・発表してみて、反響はいかがでしたか?

根本 「シルフィード」については2010年2月に開催されたワンダーフェスティバルで、発表させていただいたのですが、思った以上の反響で驚きました。支持していただいたのは、やはり僕と同世代(30代中盤)でしたが、発表までは「自分だけが大ファン」状態だと思っていたので、とりあえずひと安心でした。

また、発表後によく頂いた(見かけた)ご意見としては、「ずっとキット化を待っていました」というもので、僕と同じく隠れファンが多いのにも驚きました。発売後の反響としては、「新規参入メーカーであるにもかかわらず、良くできている」という声を頂きました。また、シューティングゲーム機体のプラキットジャンルは結構待たれていた方が多かったようで、イベントや、メール等でさまざまなリクエストを頂いております。



われわれゲーマーに斬新なインパクトを与えた『ボーダーダウン』や『旋光の輪舞』シリーズなど、さまざまなタイプのシューティング作品を生み出した有限会社グレフ。同社の丸山社長に『旋光の輪舞』シリーズをはじめとするグレフのシューティング事情などについて伺った。

Interview=GERTACK!(黄金様)

SHOOTING GAMESIDE



有限会社グレフ 代表取締役
丸山博幸氏

グレフ シューティング作品

- 『ボーダーダウン』(アーケード/2003年)
- 『ボーダーダウン』(ドリームキャスト/2003年)
- 『旋光の輪舞』(アーケード/2005年)
- 『アンダーディフィート』(アーケード/2005年)
- 『アンダーディフィート』(ドリームキャスト/2006年)
- 『旋光の輪舞 Rev.X』(Xbox 360/2006年)
- 『旋光の輪舞 SP』(アーケード/2006年)
- 『まもるくんは呪われてしまった!』(アーケード/2008年)
- 『まもるくんは呪われてしまった!』(Xbox 360/2009年)
- 『旋光の輪舞 DUO』(アーケード/2009年)
- 『旋光の輪舞 DUO』(Xbox 360/2010年)
- 『星霜鋼機ストラニア』※仮称(未定)

新しいタイプのシューティングを生み出す丸山氏

「これまでに丸山さんが開発にかかわられてきたシューティング作品を教えてください。」

丸山 以前の会社(タイトー社)では「Gドライブ」の開発にかかわっていました。弊社になつてからは「ボーダーダウン」「旋光の輪舞」シリーズと「まもるくんは呪われてしまった!」の企画・プロデュースを行いました。「アンダーディフィート」では企画にタッチせず、おおまかなディレクションとプロデュースといったところです。

丸山さんが手掛けてきたシューティング作品で、特にお気に入りのタイトルは何ですか?

丸山 ひと言で「お気に入り」というのは難しいのですが、感慨深いという意味では「ボーダーダウン」でしょうか。弊社初のシューティングタイトルということのやりがいと、予算や会社経営などの現実とのはざままでさまざまな問題点に直面しつつ、結果的に最後までやり通せたのは今でも誇りに思います。でも、今見返すと、作り直したい点がいろいろあるのも事実です(笑)。

グレフでは、正統派シューティング作品『ボーダーダウン』や『アンダーディフィート』のほかにも、弾幕対戦アクションシューティング『旋光の輪舞』シリーズやアクションシューティング『まもるくんは呪われてしまった!』など、さまざまなタイプのシューティング作品をリリースしてきましたが、丸山さんが考える「シューティングゲームらしさ」とは何でしょうか?

『旋光の輪舞』

©2005 G.rev Ltd. All Rights Reserved



丸山 広義な意味では、弾を狙って撃つことができれば「シューティング」ということかな、と思っ
ています。たとえば、セガさんの「戦場のヴァ
ルキュリア」の戦闘システムは私にとって「シュ
ーティングらしさ」の楽しみ方を味わえるゲーム
と言えます。もちろん、売り出すジャンルとして
の「シューティング」となるともっと狭義になる
ことは承知の上ですが、個人的にシューティング
に求めるもの、「らしさ」と呼べるものは、そうい
った要素になります。

『旋光の輪舞』シリーズのシステムや世界観

——『旋光の輪舞』シリーズの「弾幕対戦アクシ
ョンシューティング」というジャンルは、新たな
ユーザー層を獲得できたのでしょうか？

丸山 もともとなかったジャンルですので、当然
すべてが新しい層だと思えますよ。狭義の「シュ
ーティング」というジャンルにおける新たなユー
ザー層を獲得できたかどうかについては、ある程
度達成できたのではないかと考えています。ただ、
『旋光の輪舞』は狭義な意味でシューティングなの
か？ と言われるとそれは違うと思いますし、も
ともとそのつもりで作っていないので、あまり意
味の深い考察かもしれません。何はともあれ、弊
社のほかのゲームに興味を持ってくれるようにな
った人が多数いらっしゃるので、弊社としては新
しい層の獲得を実感しています。

——今後も『旋光の輪舞』シリーズ以外で「弾幕
対戦アクションシューティング」というジャンル

を発展していきたいと思えますか？

丸山 可能性はありますが、現時点ではちょっと
ほかのことをやりたいと思っています（笑）。た
だ、『旋光の輪舞』のストーリー面ではいろいろ伝
え残しているところがあるのでそこは何とか今後
のテーマとして考えています。

——『旋光の輪舞Rev. X』でXbox 360
に参入したキツカケや経緯は何でしたか？

丸山 当初は初代Xboxに参入しようと思っ
ていました。Xbox自体はご存知のように当時か
なり厳しい状況で、通常だとありえない選択（笑）
だったのですが、ネットワーク関連、つまりXb
ox LIVEにすごく興味を持っていたのでま
ずは参入だけでもしてみようかと思いいマイクロソ
フトさんに問い合わせました。そこで、次世代機
（Xbox 360）へのお誘いがあった、とい
うのがきっかけです。

——家庭用版『旋光の輪舞Rev. X』の要素を取
り入れた『旋光の輪舞SP』をアーケードでリリ
ースした意図や経緯は何でしたか？

丸山 家庭用版と同時にアーケード版も盛り上げ
ることができればと考えて決めました。ぶっちゃ
けてしまうと、家庭用のオンライン対戦はどうし
ても物理的にラグが発生するので最終的にはアー
ケード版で楽しんでほしいという意図がありまし
た。そのためのアーケード版が『旋光の輪舞SP』
だったという考えです。その結果、良かった点と
悪かった点の双方あったのですが、それは今後生
かす糧として受け止めています。

——『旋光の輪舞』シリーズの持つ、宇宙を舞台



にした世界観はどのようにして考案したのでしょうか？ また、宇宙へのこだわりはありますか？

丸山 うーん、どのようにして、と言われると難しいのですが……。まあ、基本的にシューティングと宇宙の相性はいいですね(笑)。宇宙、というか天文は子どもの頃から図書館などで貪るように関連書籍を読みまくっていたので、普通に好きです。こだわりもそれなりにありますが、究極までこだわるとゲームや物語が作れなくなるので、ある程度間引いています。なので、こだわりレベルではライトなほうかと思っています。ただ、自分でも意外なのですが、SF小説はそれほど読んでいません。

——『旋光の輪舞』シリーズのストーリーや世界観の構築に苦労した点はありますか？

丸山 プロット自体はそれほど苦労していないのですが、初代『旋光の輪舞』でのストーリーの表現方法として『ゲーム中にストーリーの断片をキャラにしゃべらせる』というのが非常に苦労しました。苦労したうえで、ストーリーがわかりづらい——という声をよく聞いたので、後々非常にへこみました(笑)。そんなこともあり、『旋光の輪舞DUO』のアーケード版にはストーリーモードを入れなかったのですが、これはこれで皆様からのご批判が……そういった点も含めて「表現方法」に苦労したシリーズでした。

『旋光の輪舞』シリーズに登場する魅力的なキャラクター

キャラクターの設定にもこだわった『旋光の

輪舞』シリーズですが、そのこだわりは対戦ゲームとしてプレイヤーが感情移入しやすくすることを意識してのことでしょうか？ また、『旋光の輪舞』および『旋光の輪舞DUO』のキャラクター設定で苦労した点はありますか？

丸山 意識とかという前に、単純に「キャラクターを提示するからにはちゃんと内面も作る」ということを実践しようと思った結果だと思っています。

苦労した点は……キャラの人数が多いので、特に『旋光の輪舞DUO』ではそれぞれのキャラ付けに苦労しました。まったく自分の内面がないキャラを作る(動かす)のは相当に大変な労力なので、何かしらの自分の「かけら」を埋め込むのですが、さすがにあそこまでキャラが多いとネタがなくて……。なので、しばらくキャラ主導のお話は作れそうにありません(笑)。

——基本的に美形キャラぞろいの『旋光の輪舞』シリーズですが、『旋光の輪舞DUO』ではパートナーキャラに「ジャイルズ」や「アレク刑事」といった、いわゆるオジさんキャラを登場させたのはどのような意図があったのでしょうか？

丸山 前作から登場させたくて仕方がなかったところを『旋光の輪舞DUO』でようやく実現した、といった形です。世界を広げるためには渋いキャラは必要な要素ですよ！

男性キャラも女性キャラも美形ぞろいということとで、女性ユーザー層も意識したと思われる『旋光の輪舞DUO』ですが、女性プレイヤーに対しての難易度調整や対戦バランスなどの面で苦労された点はありますか？



丸山 そういった要素はビジュアル面で（キャラデザ担当の）曾我部君の手腕にお任せしているの
で、ゲーム本編ではあまり性別での意識は働いて
いません。唯一意識したのは、家庭用『旋光の輪
舞DUO』のストーリーモードで対「CPU戦の
難易度を自由に選択できる」仕様くらいです。し
かし、これも男女というより「ストーリーを楽しむ
みたいけど、難易度の高いゲームが苦手な人」向
けなので、本当にゲーム内容について性別の意識
はないですね。

——『旋光の輪舞』シリーズのキャラクターデザ
インを担当した曾我部修司さんや高山瑞季さん、
堀晴子さん、メカデザインを担当した麦谷興一さ
んや山本七式さんについて、開発中に思い出深い
エピソードがありましたら教えてください。

丸山 いろいろありますけど、あまり言えない話
が多いですよ（笑）。初代『旋光の輪舞』の開発時
にすべて初対面のメンバーでしたが、メカデザの
麦谷さんと七式さんはかなりスムーズに仕事させ
てもらったと思っています。キャラデザは最初ア
ニメ会社にお任せする予定だったのですが、麦谷
さんの紹介で曾我部君という若い子がやりたがっ
ているという話を聞いて、いろいろ熱いアプロ
ーチがあって、じゃあ実験的なプロジェクトだしや
ってもらおうかなとなった次第です。なかなかマ
ナガのような展開ですが本当の話です（笑）。

——キャラクタードラマCD「輝け！センコロ学
園でゆお」や追加サブストーリー配信なども積極
的に行ってる家庭用版『旋光の輪舞DUO』です
が、シリーズのアニメ化や漫画化、小説化などの

マルチメディア展開を考えたことはありますか？

丸山 考えたことはありますが、そういう展開は
大本（『弊社』）がお金を持っていないと話が進ま
ない、ということを実感している今日この頃です。

——家庭用『旋光の輪舞』シリーズの限定版特典
ドラマCD「輝け！センコロ学園」でゆお」の収
録で思い出深いエピソードなどはありますか？

丸山 「旋光の輪舞Rev. X」のほうはキャスト
の皆様全員参加で収録しました。あれは、どう何
と言うか……ゲームの音声収録とは違った「演技」

の面白さを実感した場所でした。そんな素人同然
の私が演技指導をしないといけないというのは何
気にプレッシャーでもありました。まあ、結局開
き直ってやれたので、それはそれで楽しかったの
ですが（笑）。そして、『旋光の輪舞DUO』もそ
うなのですが、本編とは異なる若干「壊れた」話
がドラマCDなので、キャストの皆様がアドリブ
込みで楽しそうに演じられてたのが印象的です。

——『ボーターダウン』や『旋光の輪舞』シリー
ズのサウンドなど、グレフ作品とかかわりの深い
作曲家の渡部恭久さんについて、開発中に思い出
深いエピソードがありましたら教えてください。

丸山 これもひと言では難しい話ですね。かなり
長い間一緒にお付き合いさせていただいているの
ですが、それでも数で示すとたったの3タイトル。
そういう意味でまだまだ知らない渡部さんも居て、
でも、物の考え方などよく知っている渡部さんも
居て……それが良いほうに出るときもあれば悪い
ほうに出るときもある。そういう中で、「こうい
ったエピソードがある」という切り出しがすごく

ワイド画面をフルに活用したロボット物のSFアクションシューティングで、現在も開発中というグレフの最新作『星霜鋼機ストラニア』(仮称)。プラットフォームが未定ながらも、2009年10月10日より3日間、東京・秋葉原のゲーセン「Hey」にてアーケードゲームとしてのロケテストが実施された。自機の両手に装備する銃火器やソードなどの武器をボタンで切り替えて使用できるのが特徴で、開発度は初期の段階ながらもグラフィックや演出面などでグレフらしさを醸し出していた。



『星霜鋼機ストラニア』(仮称)

■プラットフォーム未定 ■ジャンル ■発売日未定
©2010 Greif Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

難しいです。その一面だけ取り上げても、それまでのバックボーンを理解してもらわないといけない。それだけ深く入り込んで仕事をしている、という意味でご理解ください。

グレフ・シューティングの旧作や新作について

「『ボードダーダウン』や『アンダーデファイ』などグレフのシューティング過去タイトルについて、家庭用の現行機種で再移植したいと思いますが？」

丸山 ひと言で言えば「運とタイミング」。実は、数年前に計画したことはあったのですが、結局実現に至りませんでした。やりたい時に、やれるメンバーがそろっているのか」というのがポイントです。あと、当然ですが「それが望まれているのか」という点も重要です。

「アーケード最新作として去年にロケテストが実施されたSFアクションシューティング『星霜鋼機ストラニア』(仮称)の開発の経緯について教えてください。」

丸山 経緯というほどのものはないのですが、ひとまず、今ないタイプのゲームを」ということで企画が立ち上がりました。ロケテスト後、随分ごぶさたして申し訳ないのですが、昨今のアーケード事情もあり、いろいろ周囲の環境に振り回されていることで露出が難しい状況になっています。申し訳ありません。ただ、プロジェクトは動いています。そして、近日中に何かしらのアクションをすることを考えているので、それまでしばらくお待ちください！

「現在、丸山さんが面白いと思うシューティングゲームのタイトルは何ですか？」

丸山 うーん、自分の見た範囲の中では、いわゆる狭義の「シューティングゲーム」の中ではないですね。ケイプさんのアーケード最新作『赤い刀』は、この間、行きつけのゲーセンへ行ったらメンテ中でしたのでまだやれていません。残念！シューティングではないですが、最近ではセガさんの『ボードブレイク』をずっとやっています。

「シューティングゲーム市場は今後、どのようなべきだと思いますか？」

丸山 私は、「ゲームの多様性」と「新しい客層の開拓」が重要と考えているので、弊社が出すゲームは何かしらそういったテーマを持ったゲームを出しているつもりです。そういう意味で、この質問の回答は「弊社の出すゲームを見てください」ということになると思います。しかしながら、現実問題として「シューティングゲーム市場」というのはニッチ中のニッチであることも踏まえ、市場の動向うんぬんを考える時期(時代)ではないとも考えます。

「最後にグレフ作品のファンへ向けてメッセージをお願いします。」

丸山 いつも弊社のゲームをプレイしていただきありがとうございます！ 弊社は今年で10周年になります。これから初心を忘れずに、皆様のご期待に添えるよう、いや、ご期待以上のときめきを与えられるようがんばっていききたいと思っています！ よろしくお願いいたします！

※『星霜鋼機ストラニア』は、本誌初版発行後の2010年10月28日にグレフよりXbox LIVE アーケード(2011年予定)での配信がアナウンスされております。



写真：前回会場の様子です

レトロゲーム・マイナーゲーム中心
同人誌即売会

[ゲームレジェンド13]

2010年11月7日(日) 開催!

Text=編集部

レトロゲームを中心に 128サークルが集結!

夏と冬がコミケなら、春と秋はゲームレジェンドの季節! レトロゲーム&マイナーゲーム中心同人誌即売会「ゲームレジェンド13」が、11月7日に開催されます。

同人誌はもちろんのこと、攻略映像や、ゲーム音楽、ゲームの展示・試遊、コスプレなど、ゲームを中心としたさまざまな創作と表現が集う、にぎやかなイベントとなっています。

ちなみに前回は会場に「COMI-PEST」のアップライト筐体を持ち込んで試遊展示をするサークルが大きな注目を集めていました。

シューティングをテーマに出展しているサークルも毎回あるので、興味のある方はぜひ、チェックしてみたいかがでしょうか。

当編集部も「ゲームサイド編集部」名義で、出張販売として参加。「ゲームサイド」バックナンバー、Tシャツ、バッジなどの編集部オリジナルグッズ、単行本、そして懐かしの「ユーゲー」「ユーズド・ゲームズ」アウトレット品まで、いろいろと販売します。ご来場の際はぜひ、お立ち寄りください。

ゲームレジェンド13

■日時 2010年11月7日(日) 11:30~15:30

■会場 綿商会館4・5階ホール
東京都中央区日本橋富沢町8-10

■イベント公式サイト

[PC用] http://www.geocities.jp/zed_gamelegend/

[携帯用] <http://www.freepe.com/cgi/gamelegenda>

■電車でのアクセス

★東京メトロ日比谷線・都営浅草線 人形町駅から
・A4出口を出て通りを左へ進む
・左手「光稲荷神社」を過ぎ、右手にある「ナカチカ株式会社」の角を右折
・ハノオガラスを過ぎた右側
徒歩約5分

★都営新宿線 馬喰横山駅から
・A3出口を出て、清洲橋通りを
東日本橋交差点方向へ進む
・東日本橋交差点角よしの角を右折
・そのまま真っ直ぐ進んだ左
徒歩約5分

★都営浅草線 東日本橋駅から
・B2出口より、徒歩約5分

★JR総武快速線 馬喰町駅から
・1番出口より、徒歩約9分

【PC用】



【携帯用】





同人ゲーム開発にスポットを当てた
USTREAM連動24時間イベント

[doujin24]

<http://doujin24.com/>

運営 夢咲
©2010 doujin24 実行委員会

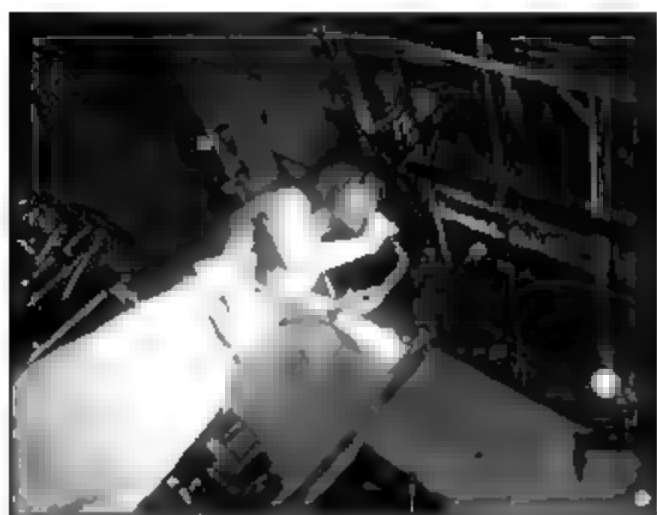
Text=編集部

USTREAM連動！ 24時間の同人ゲームイベント

去る9月18日〜19日にかけて、同人ゲームの制作にスポットを当てた24時間イベント「doujin24」が開催された。

同人ゲームといっても種類が多岐にわたるが、このイベントでは「全年齢対象であること」「二次創作であること」を条件とした同人ゲームが対象。

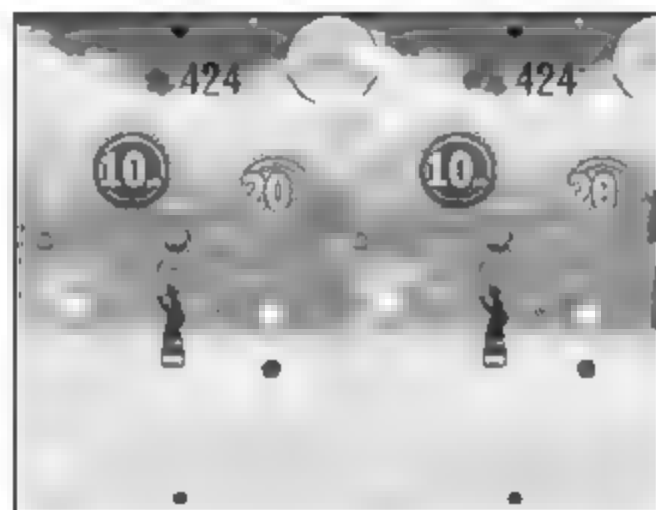
会場は千葉県の蘇我駅近くにあるライブハウス。24時間にわたるイベントの内容は、USTREAMで番組形式で放送され、会場に来られない人も中継でその内容を楽しめた。視聴者数は延べ6000人に及んだ。



同人ゲーム音楽のライブも開催



24時間でのゲーム制作に挑む、プログラム担当で主催者のひとりであるHAta氏



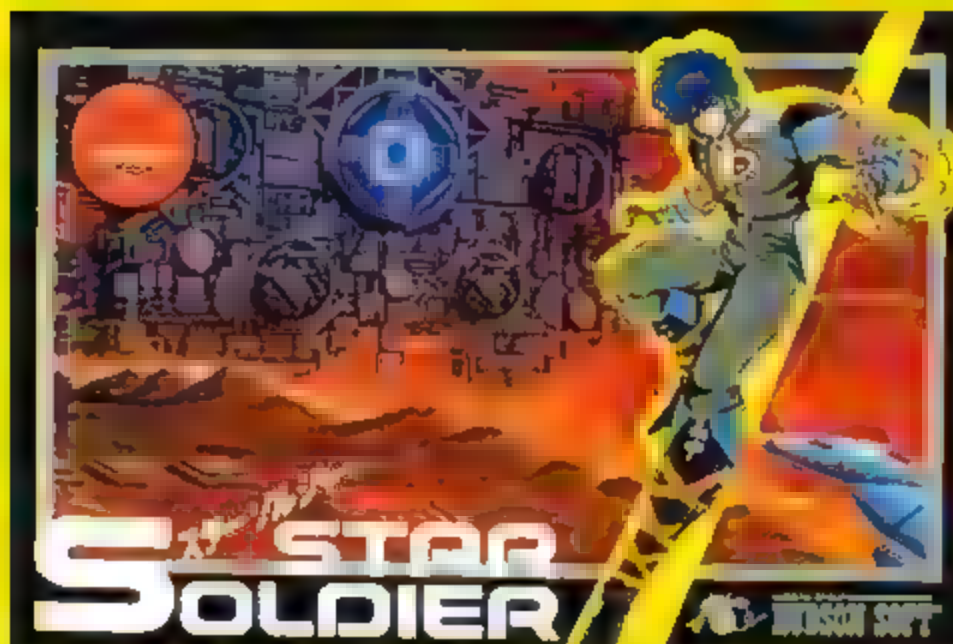
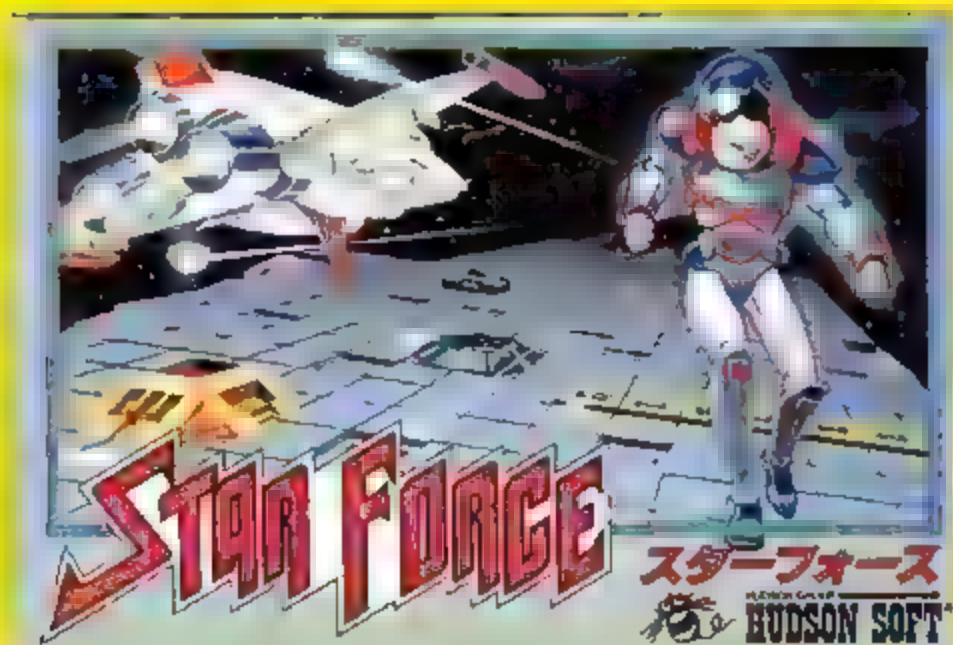
ゲームが完成！画面が二つに分かれているのは、裸眼立体視対応のため

イベントの内容は、同人音楽を生演奏するライブ。USTREAMで放送リスナーとのフリートーク。同人ゲーム業界の発展をテーマとした「朝まで生討論」。同人音楽のリクエスト番組。秋葉原→幕張→会場（蘇我）まで50キロを同人サークルメンバーが走るマラソン。同人サークルによる同人ゲーム即売会……といった数々の企画に加え、一番注目を集めたメインのコンテンツが、24時間以内に同人ゲームを1本完成させ、イベント会場でCDに焼いて頒布するという「ライブコーディング」。ドット打ち1名、プログラミン1名の計2名が、その制作に挑んだ。

制作テーマに選ばれたのは、疑似3Dシューティング。しかも今はやりの立体視になぞらえて（!?）、ちよつと懐かしいステレオグラム（目の焦点を意図的にずらして合わせることで、立体的に見える裸眼立体視）の仕様で制作することに。

ゲームの開発というとインドアな印象だが、このイベントではゲーム制作の大部分が会場の外、つまり屋外で行われ、来場者が気軽に同人ゲーム開発者（しかも開発中）に話しかけられるという、ゲーム制作をより身近に感じられる雰囲気を出していた。

主催者Curb氏がツイッターで募ったアイデアを実現させたという今回のイベント。今後も同人ゲーム開発ならではの発想力と行動力を見せてくれることに期待しよう。





HUDSON®

©HUDSON SOFT

ハドソン シューティング キャラバン戦士の記憶

シューティングといえばアーケードが最先端であった80~90年代にかけて、家庭用シューティングを牽引したメーカーに、ハドソンがあった。特に1985年以降、夏に全国主要都市を巡業して行われたゲーム大会——通称“全国キャラバン”は、大会参加動員数としては、シューティング史上最多を誇る。

ファミコンブームの後押しや、コミック誌・TV番組とのタイアップが功を奏したのも事実だが、多くのプレイヤーを獲得した根底には、相応の理由が同社のシューティングにあったはずだ。

ハドソンのシューティングには2つの顔がある。

- ①カジュアル(家庭用ならではの敷居の低さ)
- ②ハードコア(高みを目指すほど難しくなる)

この相反する2つのテーマを共存させた歴代キャラバン公式認定ソフト7タイトル(+α)について、それぞれの視点に立つプレイヤーが、ハドソンシューティングの魅力を、振り返る。

そして、当時ゲーム少年たちにシューティングを伝えた立役者・高橋名人にも、話を伺った。

Text= 山本悠作(編集部)

© 1984 TEC MO KOE GAMES CO., LTD. All rights reserved. ©HUDSON SOFT
 ©HUDSON SOFT
 '87 ©HUDSON SOFT
 ©HUDSON SOFT 1989 © TOHO SUNRISE
 ©HUDSON SOFT
 ©HUDSON SOFT
 ©HUDSON SOFT

第1回キャラバン公式認定ソフト

スターフォース



1985年6月25日
4900円



©TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved. ©HUDSON SOFT

百万点ボーナスは浮遊大陸を制した戦士の証し!

100% 島辺野 九ツノライオン

必要なのは連打ではなく連射。連打とは違うのだよ、連打とはッ!

当時大人気だった『ゼビウス』の弾幕をすり抜け地上の敵を精密射撃する快感とは違い『スターフォース』は連射の爽快感を教えてくれた。

しかし空中物と地上物とでシヨットを撃ち分ける必要がないからとやみくもに連打をしていると地上物に自弾を遮られ空中物を撃ち逃してしまふ。画面上での自弾の数も限られているので無駄弾を撃っていると次

弾が発射されるまでの一瞬の空白時間で敵機に突っ込まれてしまう。

そこで大事になってくるのがボタン連打ではなく的確な連射だ。敵機は編隊を組んで飛来するので、たとえ連打数は少なくとも地上物を避けて無駄弾を撃たない正確な連射を心掛ければ戦局が一気に楽になりさくさくとゲームを進められる。そんな絶妙なゲームバランスは発売されて25年たった今でも色あせることはない。

さらに『ゼビウス』との違いを明確にしたのがスコアアタックの楽しさ。

ラリオス、ジムダステギ、そして浮遊大陸ゴードスの謎、百万点ボーナス。最近のシューティングのスコアはこのジンバブエドルですかってインフレな桁数だが、当時じゃ百万点だなんてカウントーストップの桁数だ。大盤振る舞いなんてもんじやない。ハイスコアが一気に塗り替えられ、さらなる高みに到達できるとんでもない数字だ。

百万点ボーナスの謎を解くには浮遊大陸を一周する必要がある。それは相当に困難を極める旅だ。しかしそこに待っているのは最高の栄誉。百万点ボーナスの謎は制作者サイドからのメッセージだ。「さあ、このゲームを遊び尽くしてくれ!」

全国大会出場者の追憶

日本最大級の開催規模を誇った夏の全国大会。大会は「スターフォース」の歴史に記されたのは、1985年7月21日のことである。そしてその大会競技が「スターフォース」であった。大会は主に日本を南北2ブロックに分け、それぞれを担当する開催部隊がライオンズ形式で各地を巡回して、大会の得点や成績を集計して日本一を決定した。

「スターフォース」

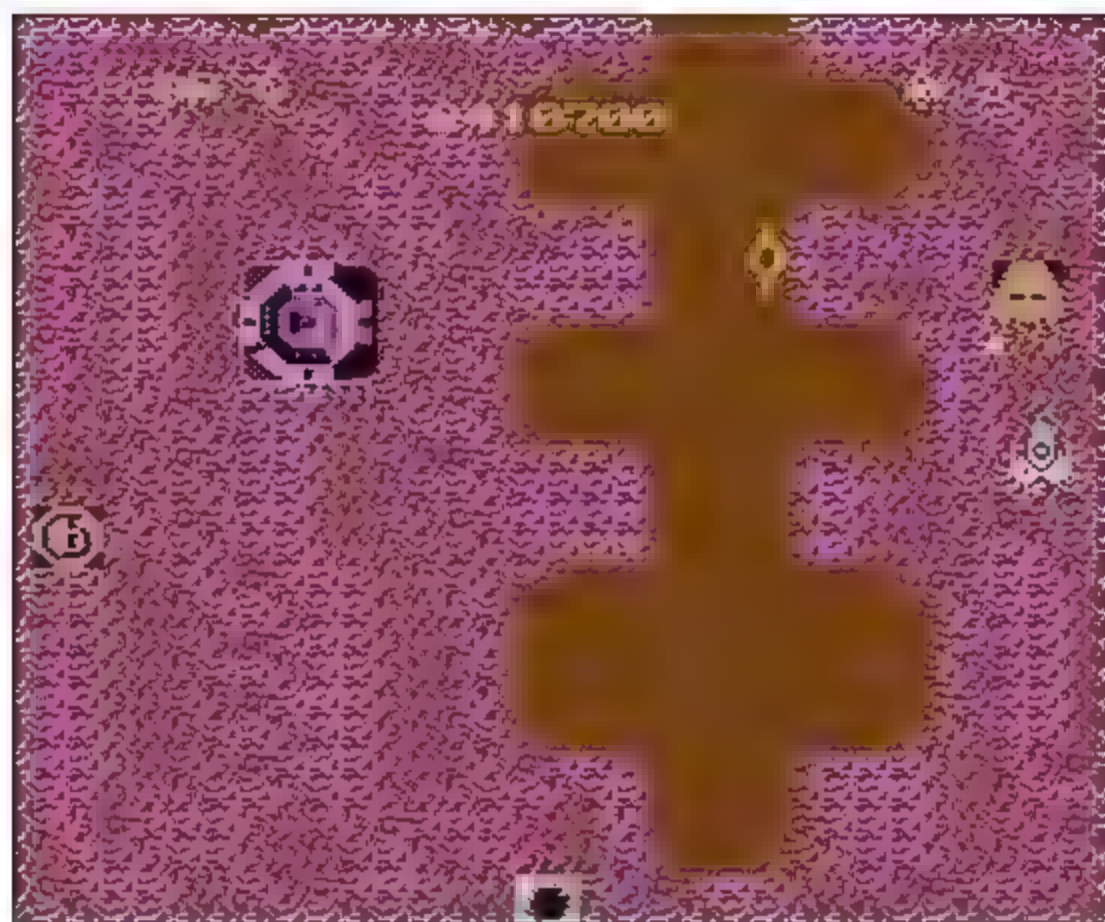
5分間

大会ハイスコア
314,900点

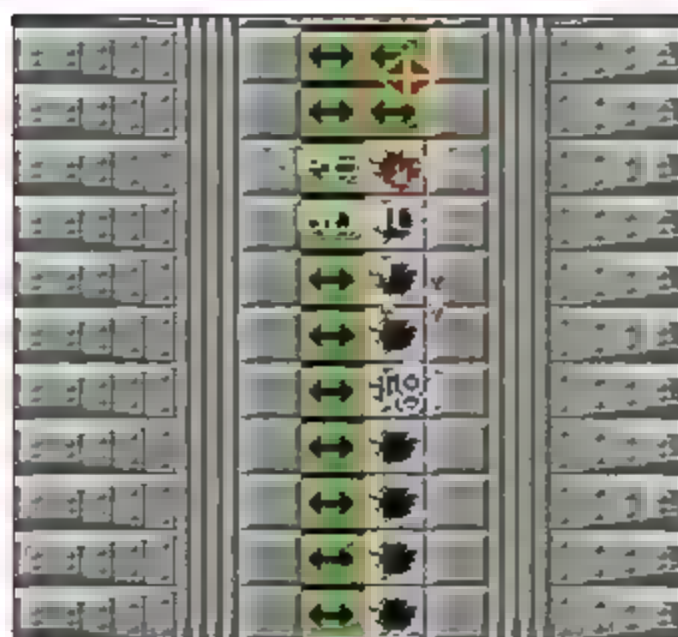
(1985年8月24日
東京大会にて記録)

「スターフォース」を採用していた。そのため、前述した「歴史の第一歩」には2つの開催地が記されている。一つは北海道のダイエー札幌麻生店、もう一つは九州のダイエー鹿児島店。この時の5分間最高点数を叩き出したのは、札幌が21万9900点、鹿児島が20万9500点と記録している。この年の大会は「スターフォース」が発売を始めたオリジナルシューティングの使用が認められておらず、参加者の多くは「スターフォース」の経験者が多かった。会場に行くと、ハイスコアが使用できない事実を初めて知った。なんでも話があった。日数を経て経験増や情報の周知が進んだ。中盤戦の頃には、得点が上昇かつ安定傾向を示すようになった。28万点台の激しい争いが各地で繰り広げられた。

しかし、8月17日の千葉県船橋大



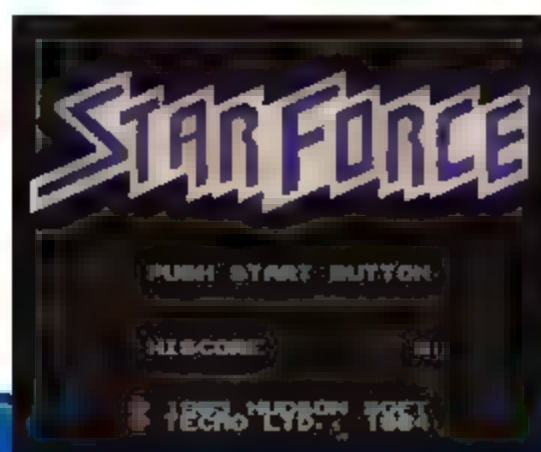
クレオパトッ



ジムダスネギ



フリオス



I



会ではそれは「変する」で初めて
30万点の大台が突破されたのだ。
気に1万点以上の更新である。
この30万点超えを狙うにはある条
件が必要になる。それは5分
間の終盤で2度目の「フリオス」5万
点ポイントを出現させ「撃破した
上で「マタ」を倒す。「ボス」を倒
す。そして「ヌタ」の空中キ
ャーと地上キャーには得点とは異な
るポイント設定がされており、それ

が「定数」である。そして「フリオス」が
出現する「ヌタ」になる。こ
れを逆手にとって「ポイント
を計算しながらゲームを進め、任意
のタイミングでこの場合「フリオス
を出した後に「マタ」を倒す。こ
れを呼出すのである。敵を意図的に
倒さなければならぬ。やみく
もに攻撃しては逆に達成が困難
になる。発想の転換と言ってもよい。
このポイント調節にはある程度敵
キャーを逃す必要も出てくるが、2
度目の「フリオス」がもたらすポ
イントは、それ以上の補って余りある
まさに「肉を切らせて骨を断つ」だ。
こうした発想の転換による大逆転劇
は、後の「キャラバン」でも頻繁に起
り、数々のドラマを生み出した。

STORY

暗黒の宇宙を、殺りくと略奪をくり返し
ながら進む、浮遊大陸ゴードス。キミの使
命は、「ファイナルスター」に乗りこみ、ゴ
ードスを破壊することにある。



ピングスターブレイン



170



□



裏
バ
ワ
ー



デフイン



エンボスタ ハイブリッド面



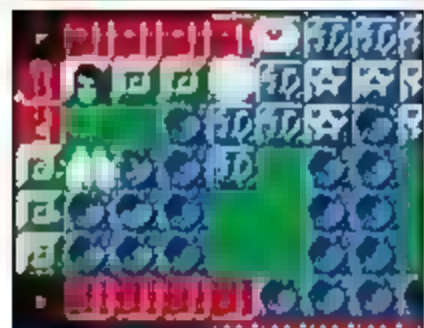
スーパースター



विद्युत्



フザ



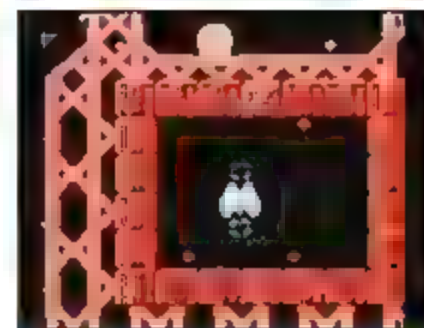
野口胡堂



ワ



黄金の指



せ

STORY

時空新世紀XXX年、宇宙を航空する船が正体不明の敵から無差別攻撃を受けるといふ事件が続発していた。事態を重くみた惑星連合軍は、原因究明のため大型戦艦を出撃させた。しかし、帰ってきたのは調査報告を搭載した通信カプセルだけだったのである。この報告によって、敵は人工頭脳に制御された巨大な浮遊大陸であることが判明。この浮遊大陸を破壊できるのは、最新小型戦闘機“シーザー”以外には考えられないという結論に達したのであった。

キミの任務は全宇宙から選り出された、ただ1人の宇宙戦士としてシーザーに乗り組み浮遊大陸をコントロールしている人工頭脳を破壊することである。

葉果堂盤平大会、終盤戦にもなる。各地の大会で凌ぎを削るブレイヤたちがタロースをブサれ、彼らは又タロースのよきな抜いた。みな中、当時はまったく無名だったブレイヤが牙をむく。彼は、ホーナスを除いた地上物がある程度切り捨て、代わりに空中キャラの素早い撃破に重点を置いた。

空中キャラ編隊を全滅させる時間が早ければ早いほど次の編隊が前倒しで出現する。これを積み重ねる。限られた時間内でより多くの空中キャラを相手にでき、結果として点数を伸ばすことができる。スタースターから存在した概念だが、彼はそれを究極の域まで追求したのだ。

そしてその先にあったものは、

2回目のラザロ出現であった。一般的なブレイクでは、キヤラ大会範
囲外のSTAGE4の中盤に出てく
る8万点をクリア。彼はこれを力業
で前倒しさせてSTAGE3に出現
させたのだ。たゞこれにより彼の得
点は99万点【※3】を超えて「一
首位を奪取」そのままグランドチ
ンピオンとなった。この2回目のラ
ザロ出現の【※1】又は当時の月刊
【※2】は、ラザロでも大きく取り上げ
られたのである。覚えておる人は多いの
ではないか。

彼は後に「ベクター87」として「ス
ーパータ」のルビで登場しても頂点に
輝き、唯一無二のキングとして「ス
ーパー大会三冠」を達成する。この
2回目のラザロ出現は、伝説の幕開
けである。『事件』である。

【※3】 実は4万点ボナス(マッドウクシラ)をひとつ逃してこの点数だったとのこと。

第3回キャラバン公式認定ソフト

ヘクター'87



1987年7月 6日
5000円



©HUDSON SOFT

規格外のストーリーと 難易度に打ちのめされて

トニー 高島宏樹（フリーライター）

第3次世界大戦によって人類の遺産や記憶が失われた遠い未来。太古の地球へ旅立った時間旅行社の調査船団は、そこで謎のバイオメカ群に追撃される……。壮大なSF（サイエンスフィクション）を予感させるストーリーを引っさげ現れた『ヘクター'87』の舞台となるのは、インカ帝国、マヤ帝国、アトランティス大陸、エジプト、ムー大陸、邪馬台国といった誰もが聞き覚えのある古代文明。各面の呼び名が「STAGE」

ではなく「HISTORY」なあたりにも、時空を超え転戦するゲーム展開を強調しようとするこだわりが感じられる。こんな壮大な物語が、縦スクロール面と横スクロール面が交互に入るゲームシステムで表現されるなら……一体どんな規格外のゲームになるんだ？ 発売前、期待は大きくふくらむばかりだったものだ。だが発売後に驚かされたのは、設定とはまったく別の規格外な部分に、だった。とにかく本作、難易度がとんでもなく高かったのである。プレイヤーに優しいはずのライフ+残機制も慰めにならないほど、次々に散っていく自機。どれだけ連射しても間に合わないほどに固い敵群が、1面から容赦なくプレイヤーの心を打ちのめした。手動の連射ではとても間に合わなくて、プレイには連射パッドが必須とされたほどだ。やられて、やられまくって敵の攻撃や有効な立ち回り方を覚え、クリアへ近づく充実感は確かにあった。難しいからこそその充実感が全キャラバン公式認定ソフトの中でも際立っているのも事実だ。でも、もう少し手加減してほしかったな……と、当時からヌルいシューターだった筆者は思ってしまうのである。

全国大会出場者の追憶

トニー 高島宏樹（フリーライター）

『ヘクター'87』のキャラバン大会では予選用の2分間はHISTORY、決勝用の5分間はHISTORYとRYTHM HISTORYが舞台として選ばれた。どちらも縦スクロール面と横スクロール面のHISTORY 2は使われていない。

このため、その2つの面だけを抽出して作られた大会特別仕様のパッドが制作され、それは製品版『ヘクター'87』の大会練習用のゲームモードとして別途収録された。※2のおかげで、参加者は実際の大会より近い条件で練習を積むことが可能となったのである。

また、この年から大会のルール改正が行われ、オート連射機能搭載のジョイスティックが使用可能になった。これにより自力連射による負担は減り、その分攻略パターンが開発力や実践技術がものをいう側面が強調された。

本作は「ステージ」や「スキ」や「要素」が存在せず、その代わり「ステージ」のあちこちから発射される

「ヘクター'87」

5分モード

大会ハイスコア
1,068,000点

(1987年8月15日
埼玉大会にて記録)

機2千点の機雷。スキを撃破できるかが勝負のカギとなる。このスキがなかなかのクセもの。最初の発射口から何機出現させるかによって、その後の別な発射口が放たれるスキの動きが変化する。同じ発射口から放たれるスキでも、事前のやり方次第で自機に向かうスキや、逆にもなれば、逆に遠くへ飛び去ってしまう真逆のパターンになる。

たとえば、一面ステージ直後に存在する4つの発射口地帯。スキはそのまま進むと発射される機雷がある。スキに散らばるスキは、スキを破壊するスキはまず不可能だが、最初に見える発射口からスキのスキが放射された直後に発射口を破壊すると、残りの3つの発射口から出てくるスキはすべて画面中央に向かう。飛び去るスキは、スキに切り替

（※1）大会用モードの収録はその後継続され、後に「キャラバンモード」という通称で呼ばれるようになる。
（※2）『ヘクター'87』ではハドソン製のジョイスティックmk II、それ以降のPCエンジンキャラバン大会では本体付属のタボパッドが使用を認められた。ともに連射速度は秒間16発程度である。『ヘクター'87』大会では、これ以外に普通のコントローラーやハドソンスティックも使用可能だった。

HISTORY 1 インカ帝国
イオタキャン



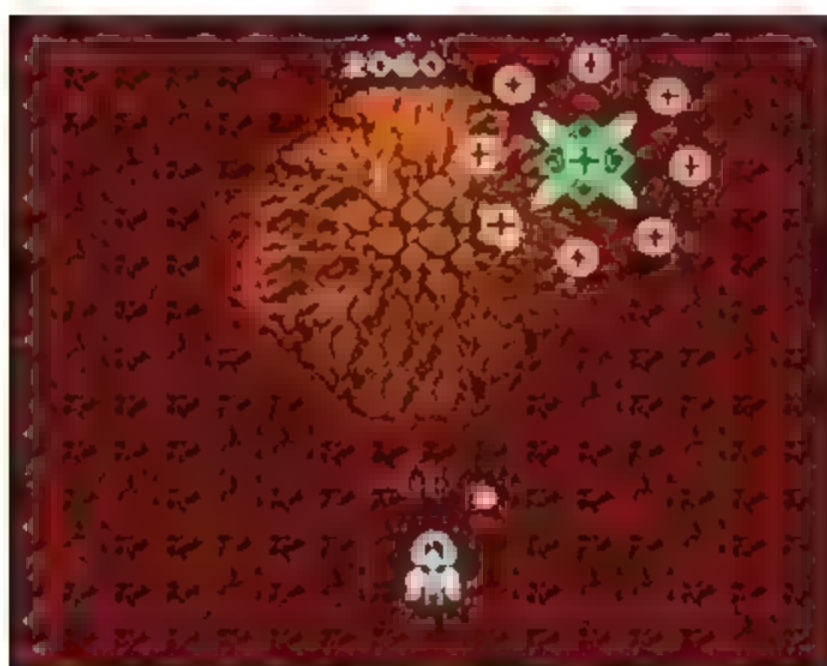
HISTORY 2 マヤ帝国
マヤフェイス



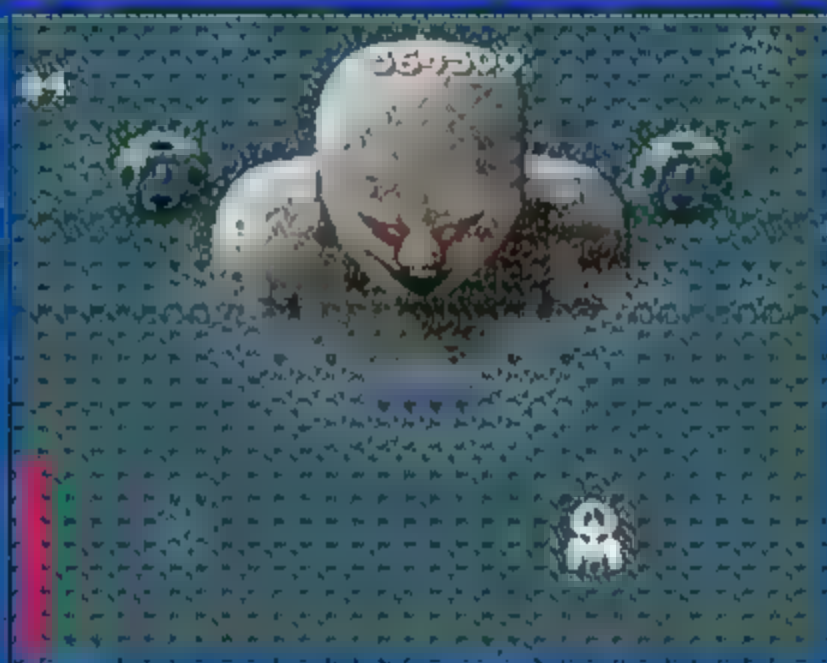
HISTORY 4 エンペ
イーシューレー



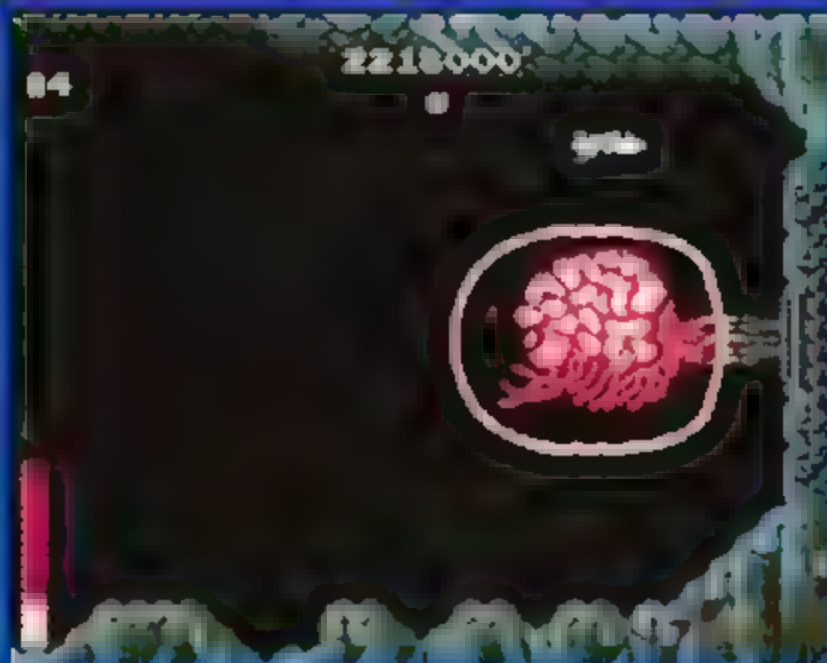
HISTORY 5 ムー大陸
ムーメタル



HISTORY 6 エンペ
エンペロ



HISTORY 7 新島行
新島



STORY

太古の地球を舞台に、謎のバイオメカたちとの激闘が始まった。星歴1024年、地球に起こった第3次世界大戦は、人類の遺産や記憶を焼きつくしてしまった。その失われた過去を求めて、星歴4622年、^{タイムリーフ}時間旅行社の調査船団が、太古の地球へと旅立つ。しかし、調査船のほとんどは、異様に発達したバイオメカの群れに遭遇し、追撃された。

ただ一隻生きのびたノア号は、バイオメカの謎をさぐるべく、古代地球での戦闘を開始した。

あり、多くのメカを効率よく破壊する。それが可能となる。それだけで数千点の差が生じるのだ。

「ヘクター87」は、こうした工夫の積み重ねが点数を左右する。また、思い返せば、ソフト発売当時の広告には「戦略シミュレーション」という言葉が頻りに使われていた。行動（戦略）次第で難易度が変わるという趣旨だが、これを点数が変わると言い換えても違和感はない。むしろそのほうが、ゲームの特徴を的確に言い表しているように思える。

第5回キャラバン公式認定ソフト

ガンヘッド



PC
1989年7月7日
5800円

HUDSON SOFT
1989 © TOHO SUNRISE



原点復帰とコンパイル シューティング美学の合体

Text: 緑川広明(フリーライター)

ひとつ前のキャラバン公式認定ソフト『ヘクター'87』ではプレイスタイルが大きく変わり、次の公式認定ソフトが野球ゲーム『パワーリーグ』だったりと、連射シューティングというジャンル自体に陰りを感じ始めていた1989年。その7月に登場したのが『ガンヘッド』だった。PCエンジンの美しい画面で『スターフォース』や『スターソルジャー』を思わせる王道シューティングに帰帰しただけでなく、『ザナック』の高

速スクロールも備えたゲームに、自分を含めシューティングファンは喜びの声を上げたものだった。

遊んでみれば一目瞭然だが、このゲームは『ザナック』を作ったコンパイルが開発している。同じアイテムを選んで取るパワーアップシステムなどコンパイルらしさを強く感じさせながら、敵編隊の構成や出現パターンなど随所にキャラバンシューティングらしい要素が盛り込まれ、ふたつが合わさったことでこのタイトル独特のプレイ感を生んでいる。選択できる武装ではホーミングミサイルの使い勝手がよく、『スターソルジャー』似の5方向通常弾との組み合わせはスタンダードながらも強力で爽快。個人的には、ホーミングレーザーのままならぬながらも急情にプレイできる操作感覚も好きだった。

PCエンジンのシューティングとして定番のひとつに数えていい出来のゲームなのは間違いない。

映画とタイアップしたゲームだったので、復刻は難しいかと思われていたが、ありがたいことに海外版『Blazing Lasers』がWiiのバーチャルコンソールとPSP/PS3のPCエンジンアーカイブスで遊べるようになっていた。

全国大会出場者の追憶

「ガンヘッド」は、自機の多彩なアイテムが特徴的なシューティングゲームだ。

ローマ数字表記のスコアと、アイテムの組み合わせを、さまざまなバリエーションで組み合わせることで生まれる、このシステムは大会でも勝負を左右し、「高得点を出すためにはどのアイテムを組み合わせれば良いのか」が参加者たちの間で争点となる。また、序盤はMやHなどさまざまな意見が入り乱れたが、それはやがてひとつの結論へと収束する。MやHは8方向、Sは4方向、Aは2方向、Bは1方向、Cは0方向、Dは-1方向、Eは-2方向、Fは-3方向、Gは-4方向、Hは-5方向、Iは-6方向、Jは-7方向、Kは-8方向、Lは-9方向、Mは-10方向、Nは-11方向、Oは-12方向、Pは-13方向、Qは-14方向、Rは-15方向、Sは-16方向、Tは-17方向、Uは-18方向、Vは-19方向、Wは-20方向、Xは-21方向、Yは-22方向、Zは-23方向、AAは-24方向、ABは-25方向、ACは-26方向、ADは-27方向、AEは-28方向、AFは-29方向、AGは-30方向、AHは-31方向、AIは-32方向、AJは-33方向、AKは-34方向、ALは-35方向、AMは-36方向、ANは-37方向、AOは-38方向、APは-39方向、AQは-40方向、ARは-41方向、ASは-42方向、ATは-43方向、AUは-44方向、AVは-45方向、AWは-46方向、AXは-47方向、AYは-48方向、AZは-49方向、BAは-50方向、BBは-51方向、BCは-52方向、BDは-53方向、BEは-54方向、BFは-55方向、BGは-56方向、BHは-57方向、BIは-58方向、BJは-59方向、BKは-60方向、BLは-61方向、BMは-62方向、BNは-63方向、BOは-64方向、BPは-65方向、BQは-66方向、BRは-67方向、BSは-68方向、BTは-69方向、BUは-70方向、BVは-71方向、BWは-72方向、BXは-73方向、BYは-74方向、BZは-75方向、CAは-76方向、CBは-77方向、CCは-78方向、CDは-79方向、CEは-80方向、CFは-81方向、CGは-82方向、CHは-83方向、CIは-84方向、CJは-85方向、CKは-86方向、CLは-87方向、CMは-88方向、CNは-89方向、COは-90方向、CPは-91方向、CQは-92方向、CRは-93方向、CSは-94方向、CTは-95方向、CUは-96方向、CVは-97方向、CWは-98方向、CXは-99方向、CYは-100方向、CZは-101方向、DAは-102方向、DBは-103方向、DCは-104方向、DDは-105方向、DEは-106方向、DFは-107方向、DGは-108方向、DHは-109方向、DIは-110方向、DJは-111方向、DKは-112方向、DLは-113方向、DMは-114方向、DNは-115方向、DOは-116方向、DPは-117方向、DQは-118方向、DRは-119方向、DSは-120方向、DTは-121方向、DUは-122方向、DVは-123方向、DWは-124方向、DXは-125方向、DYは-126方向、DZは-127方向、EAは-128方向、EBは-129方向、ECは-130方向、EDは-131方向、EEは-132方向、EFは-133方向、EGは-134方向、EHは-135方向、EIは-136方向、EJは-137方向、EKは-138方向、ELは-139方向、EMは-140方向、ENは-141方向、EOは-142方向、EPは-143方向、EQは-144方向、ERは-145方向、ESは-146方向、ETは-147方向、EUは-148方向、EVは-149方向、EWは-150方向、EXは-151方向、EYは-152方向、EZは-153方向、FAは-154方向、FBは-155方向、FCは-156方向、FDは-157方向、FEは-158方向、FFは-159方向、FGは-160方向、FHは-161方向、FIは-162方向、FJは-163方向、FKは-164方向、FLは-165方向、FMは-166方向、FNは-167方向、FOは-168方向、FPは-169方向、FQは-170方向、FRは-171方向、FSは-172方向、FTは-173方向、FUは-174方向、FVは-175方向、FWは-176方向、FXは-177方向、FYは-178方向、FZは-179方向、GAは-180方向、GBは-181方向、GCは-182方向、GDは-183方向、GEは-184方向、GFは-185方向、GGは-186方向、GHは-187方向、GIは-188方向、GJは-189方向、GKは-190方向、GLは-191方向、GMは-192方向、GNは-193方向、GOは-194方向、GPは-195方向、GQは-196方向、GRは-197方向、GSは-198方向、GTは-199方向、GUは-200方向、GVは-201方向、GWは-202方向、GXは-203方向、GYは-204方向、GZは-205方向、HAは-206方向、HBは-207方向、HCは-208方向、HDは-209方向、HEは-210方向、HFは-211方向、HGは-212方向、HHは-213方向、HIは-214方向、HJは-215方向、HKは-216方向、HLは-217方向、HMは-218方向、HNは-219方向、HOは-220方向、HPは-221方向、HQは-222方向、HRは-223方向、HSは-224方向、HTは-225方向、HUは-226方向、HVは-227方向、HWは-228方向、HXは-229方向、HYは-230方向、HZは-231方向、IAは-232方向、IBは-233方向、ICは-234方向、IDは-235方向、IEは-236方向、IFは-237方向、IGは-238方向、IHは-239方向、IIは-240方向、IJは-241方向、IKは-242方向、ILは-243方向、IMは-244方向、INは-245方向、IOは-246方向、IPは-247方向、IQは-248方向、IRは-249方向、ISは-250方向、ITは-251方向、IUは-252方向、IVは-253方向、IWは-254方向、IXは-255方向、IYは-256方向、IZは-257方向、JAは-258方向、JBは-259方向、JCは-260方向、JDは-261方向、JEは-262方向、JFは-263方向、JGは-264方向、JHは-265方向、JIは-266方向、JJは-267方向、JKは-268方向、JLは-269方向、JMは-270方向、JNは-271方向、JOは-272方向、JPは-273方向、JQは-274方向、JRは-275方向、JSは-276方向、JTは-277方向、JUは-278方向、JVは-279方向、JWは-280方向、JXは-281方向、JYは-282方向、JZは-283方向、KAは-284方向、KBは-285方向、KCは-286方向、KDは-287方向、KEは-288方向、KFは-289方向、KGは-290方向、KHは-291方向、KIは-292方向、KJは-293方向、KKは-294方向、KLは-295方向、KMは-296方向、KNは-297方向、KOは-298方向、KPは-299方向、KQは-300方向、KRは-301方向、KSは-302方向、KTは-303方向、KUは-304方向、KVは-305方向、KWは-306方向、KXは-307方向、KYは-308方向、KZは-309方向、LAは-310方向、LBは-311方向、LCは-312方向、LDは-313方向、LEは-314方向、LFは-315方向、LGは-316方向、LHは-317方向、LIは-318方向、LJは-319方向、LKは-320方向、LLは-321方向、LMは-322方向、LNは-323方向、LOは-324方向、LPは-325方向、LQは-326方向、LRは-327方向、LSは-328方向、LTは-329方向、LUは-330方向、LVは-331方向、LWは-332方向、LXは-333方向、LYは-334方向、LZは-335方向、MAは-336方向、MBは-337方向、MCは-338方向、MDは-339方向、MEは-340方向、MFは-341方向、MGは-342方向、MHは-343方向、MIは-344方向、MJは-345方向、MKは-346方向、MLは-347方向、MNは-348方向、MOは-349方向、MPは-350方向、MQは-351方向、MRは-352方向、MSは-353方向、MTは-354方向、MUは-355方向、MVは-356方向、MWは-357方向、MXは-358方向、MYは-359方向、MZは-360方向、NAは-361方向、NBは-362方向、NCは-363方向、NDは-364方向、NEは-365方向、NFは-366方向、NGは-367方向、NHは-368方向、NIは-369方向、NJは-370方向、NKは-371方向、NLは-372方向、NMは-373方向、NNは-374方向、NOは-375方向、NPは-376方向、NQは-377方向、NRは-378方向、NSは-379方向、NTは-380方向、NUは-381方向、NVは-382方向、NWは-383方向、NXは-384方向、NYは-385方向、NZは-386方向、OAは-387方向、OBは-388方向、OCは-389方向、ODは-390方向、OEは-391方向、OFは-392方向、OGは-393方向、OHは-394方向、OIは-395方向、OJは-396方向、OKは-397方向、OLは-398方向、OMは-399方向、ONは-400方向、OOは-401方向、OPは-402方向、OQは-403方向、ORは-404方向、OSは-405方向、OTは-406方向、OUは-407方向、OVは-408方向、OWは-409方向、OXは-410方向、OYは-411方向、OZは-412方向、PAは-413方向、PBは-414方向、PCは-415方向、PDは-416方向、PEは-417方向、PFは-418方向、PGは-419方向、PHは-420方向、PIは-421方向、PJは-422方向、PKは-423方向、PLは-424方向、PMは-425方向、PNは-426方向、POは-427方向、PPは-428方向、PQは-429方向、PRは-430方向、PSは-431方向、PTは-432方向、PUは-433方向、PVは-434方向、PWは-435方向、PXは-436方向、PYは-437方向、PZは-438方向、QAは-439方向、QBは-440方向、QCは-441方向、QDは-442方向、QEは-443方向、QFは-444方向、QGは-445方向、QHは-446方向、QIは-447方向、QJは-448方向、QKは-449方向、QLは-450方向、QMは-451方向、QNは-452方向、QOは-453方向、QPは-454方向、QQは-455方向、QRは-456方向、QSは-457方向、QTは-458方向、QUは-459方向、QVは-460方向、QWは-461方向、QXは-462方向、QYは-463方向、QZは-464方向、RAは-465方向、RBは-466方向、RCは-467方向、RDは-468方向、REは-469方向、RFは-470方向、RGは-471方向、RHは-472方向、RIは-473方向、RJは-474方向、RKは-475方向、RLは-476方向、RMは-477方向、RNは-478方向、ROは-479方向、RPは-480方向、RQは-481方向、RRは-482方向、RSは-483方向、RTは-484方向、RUは-485方向、RVは-486方向、RWは-487方向、RXは-488方向、RYは-489方向、RZは-490方向、SAは-491方向、SBは-492方向、SCは-493方向、SDは-494方向、SEは-495方向、SFは-496方向、SGは-497方向、SHは-498方向、SIは-499方向、SJは-500方向、SKは-501方向、SLは-502方向、SMは-503方向、SNは-504方向、SOは-505方向、SPは-506方向、SQは-507方向、SRは-508方向、SSは-509方向、STは-510方向、SUは-511方向、SVは-512方向、SWは-513方向、SXは-514方向、SYは-515方向、SZは-516方向、TAは-517方向、TBは-518方向、TCは-519方向、TDは-520方向、TEは-521方向、TFは-522方向、TGは-523方向、THは-524方向、TIは-525方向、TJは-526方向、TKは-527方向、TLは-528方向、TMは-529方向、TNは-530方向、TOは-531方向、TPは-532方向、TQは-533方向、TRは-534方向、TSは-535方向、TTは-536方向、TUは-537方向、TVは-538方向、TWは-539方向、TXは-540方向、TYは-541方向、TZは-542方向、UAは-543方向、UBは-544方向、UCは-545方向、UDは-546方向、UEは-547方向、UFは-548方向、UGは-549方向、UHは-550方向、UIは-551方向、UJは-552方向、UKは-553方向、ULは-554方向、UMは-555方向、UNは-556方向、UOは-557方向、UPは-558方向、UQは-559方向、URは-560方向、USは-561方向、UTは-562方向、UUは-563方向、UVは-564方向、UWは-565方向、UXは-566方向、UYは-567方向、UZは-568方向、VAは-569方向、VBは-570方向、VCは-571方向、VDは-572方向、VEは-573方向、VFは-574方向、VGは-575方向、VHは-576方向、VIは-577方向、VJは-578方向、VKは-579方向、VLは-580方向、VMは-581方向、VNは-582方向、VOは-583方向、VPは-584方向、VQは-585方向、VRは-586方向、VSは-587方向、VTは-588方向、VUは-589方向、VVは-590方向、VWは-591方向、VXは-592方向、VYは-593方向、VZは-594方向、WAは-595方向、WBは-596方向、WCは-597方向、WDは-598方向、WEは-599方向、WFは-600方向、WGは-601方向、WHは-602方向、WIは-603方向、WJは-604方向、WKは-605方向、WLは-606方向、WMは-607方向、WNは-608方向、WOは-609方向、WPは-610方向、WQは-611方向、WRは-612方向、WSは-613方向、WTは-614方向、WUは-615方向、WVは-616方向、WWは-617方向、WXは-618方向、WYは-619方向、WZは-620方向、XAは-621方向、XBは-622方向、XCは-623方向、XDは-624方向、XEは-625方向、XFは-626方向、XGは-627方向、XHは-628方向、XIは-629方向、XJは-630方向、XKは-631方向、XLは-632方向、XMは-633方向、XNは-634方向、XOは-635方向、XPは-636方向、XQは-637方向、XRは-638方向、XSは-639方向、XTは-640方向、XUは-641方向、XVは-642方向、XWは-643方向、XXは-644方向、XYは-645方向、XZは-646方向、YAは-647方向、YBは-648方向、YCは-649方向、YDは-650方向、YEは-651方向、YFは-652方向、YGは-653方向、YHは-654方向、YIは-655方向、YJは-656方向、YKは-657方向、YLは-658方向、YMは-659方向、YNは-660方向、YOは-661方向、YPは-662方向、YQは-663方向、YRは-664方向、YSは-665方向、YTは-666方向、YUは-667方向、YVは-668方向、YWは-669方向、YXは-670方向、YYは-671方向、YZは-672方向、ZAは-673方向、ZBは-674方向、ZCは-675方向、ZDは-676方向、ZEは-677方向、ZFは-678方向、ZGは-679方向、ZHは-680方向、ZIは-681方向、ZJは-682方向、ZKは-683方向、ZLは-684方向、ZMは-685方向、ZNは-686方向、ZOは-687方向、ZPは-688方向、ZQは-689方向、ZRは-690方向、ZSは-691方向、ZTは-692方向、ZUは-693方向、ZVは-694方向、ZWは-695方向、ZXは-696方向、ZYは-697方向、ZZは-698方向、

「ガンヘッド」

5分モード

大会ハイスコア

1,213,210点

(1989年8月26日
愛知大会にて記録)

本作の大会用に認定された舞台は、製品版のSTAGE3を大会用に収録したスペシャルステージである。これは製品版ステージには収録されておらず、参加者たちはおおよその感覚をつかみ、本番で大会に臨むことを要求されていた。だが、このステージは、雰囲気や製品版STAGE3であるが、ステージの尺や敵キャラの出現

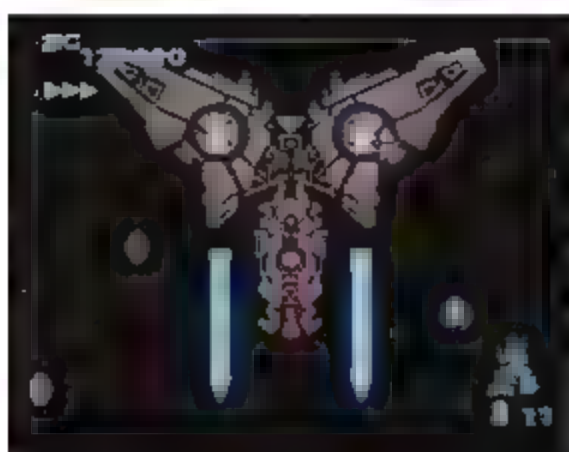
(※1) スペシャルステージのみを収録した限定版の非売品ROM『ガンヘッド スペシャルバージョン』が後日製作され、各種キャンペーンなどへ提供された。現状、スペシャルステージはこれ以外では入手できない。



AREA 1 サンダー・プレス



AREA 2 ビック・ホルム



AREA 3 バジリア・クレート



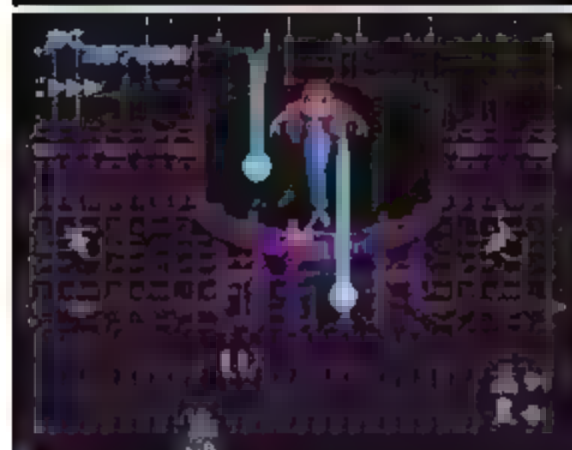
AREA 4 クイン・ブフワ



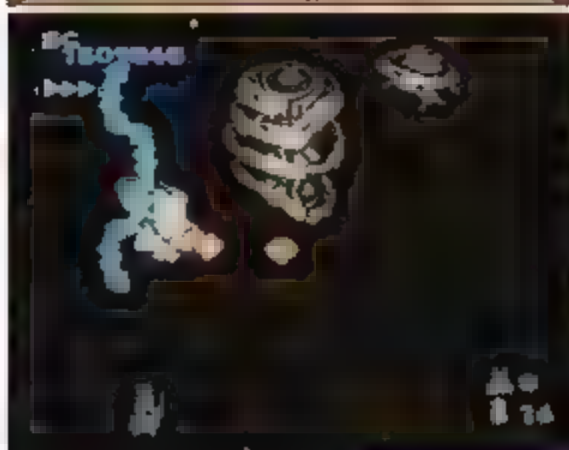
AREA 5 シャイアント・ホルム



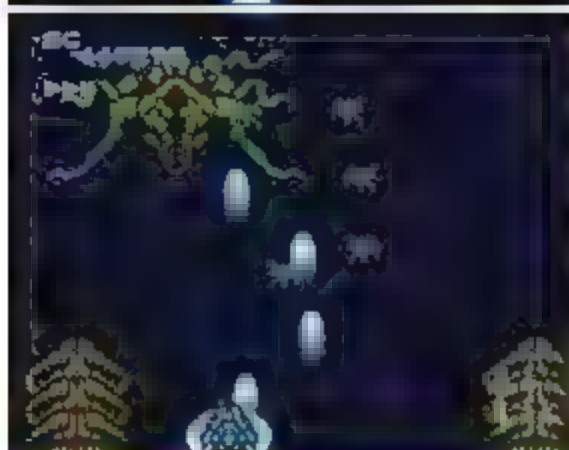
AREA 6 ハイパー・ビグレン



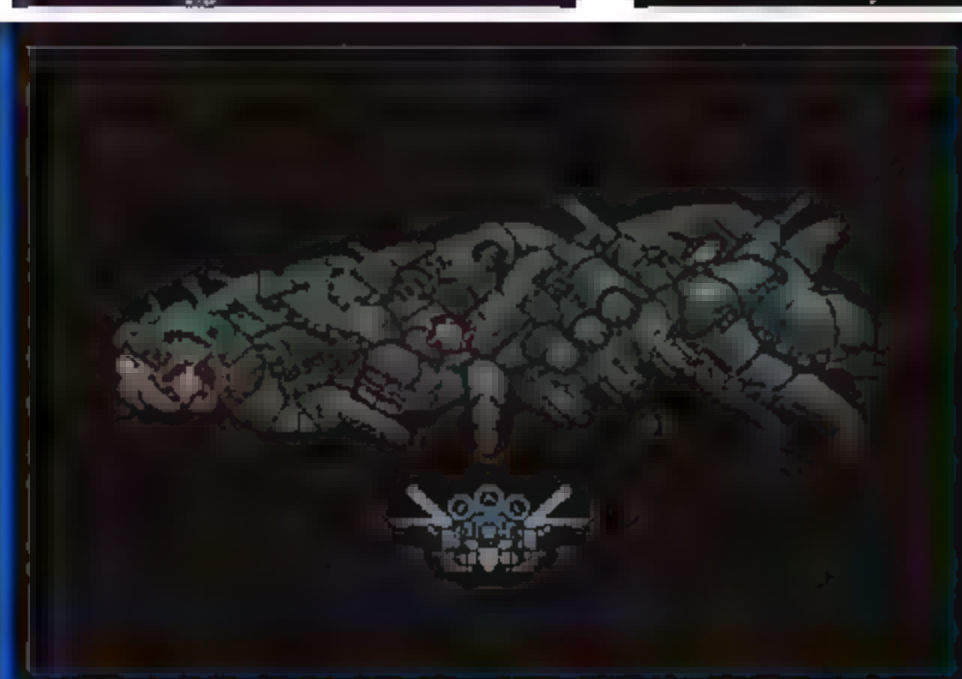
AREA 7 マイン・ベリオル



AREA 8 バメア・シールド



AREA 9 キング・ノレイル



「果ては得点配分まで」至る
と、さらに大幅な変更が加えられていた。
前述した8方向マスシューティングもその
中。手に入れた際に得点が製
品版の10倍、1万点に設定されて
いたのだ。これは、ルを30個集める
たびに何度も再出現するので、終始
狙い続けられ、5分間で10万点前後
の点数差が生じる。大会の全国ラン
キングが、20万点台の争
だったことを考えると、これは極
めて大きな差だった。

会場での一発勝負だけではない。こ
に気づけた人はどれだけのものだろ
う。キヤバンの会場や小売店イベ
ントでのわずかなスペースで、シ
遊時間で研究し、それを積極的な遠
征によって積み重ねながら上達してい
った人がほとんどなのではないか。
事実、この年の全国ランキングに
名を連ねたプレイヤーは、居住地以
外の遠征を積極的に続けた者が大
半を占めた。全国2位のオノノは
地元長野を経て石川と富山で白頭
クワンドを手に入れた。オノノは地
元大阪で、はなと、香川、岡山、愛
知で記録を伸ばし続けた。

本作のキヤバン大会では、技術
や洞察力とともに、点数を出すため
の貪欲な姿勢が決め手となったよう
に思う。

STORY

カイロン5との一大決戦から55年、人
類は新たな危機に直面していた。太陽系
のはるか彼方より地球侵略のための戦隊
が押し寄せてきたのである。地球防衛軍
の迎撃部隊は全て無惨に打ち砕かれた。
そこで人類は最後の切札として、宇宙戦
闘用に強化したガンヘッドを戦場に送り
込んだ。

第6回キャラバン公式認定ソフト

スーパー スターソルジャー



PC
1990年7月6日
6500円

HUDSON SOFT



INTO THE SUPER
BATTLE!

Text: 山本悠作 (編集部)

電源を入れると画面の星空に流れるモノローグ。シーザーとブレイン軍の激闘の記録。それはプレイヤーにとっても懐かしい光景。タイトル音楽が勇ましく変調する。姿を現す、新しい自機ネオ・シーザー。戦いが再びやってきたのだ!

見た目のイメージや敵の配置は大きく変わったが、名物5方向ショットは前方向に一門増えて6方向に増強。自機を回す不思議なバリア。懐かしいザコ敵に、中ボスの曲がラザ

ロ。フルパワー時のアイテム取得でメカクラッシュ。全体攻撃発動……と初代の名残も見せる。敵を撃ち漏らすと激突ミス誘発という、狙い撃ちで難度を示す『スタソル』らしさに、確かに正統な続編なのだ実感。

序盤こそ軽快だがステージを進むにつれてじわじわと難度が高まる絶妙なバランスはシューティング初心者の成長を見守る仕様。ハドソンの思想と開発元カネコの職人芸が光る。とは言え、易しい序盤でも上級者を退屈させることはない。シューティング界隈ではオマージュ、リスペクト、といった言葉をよく耳にする。有名な例に『レイディアントシルバーガン』があるが、本作はそのほしりのひとつだ。遊べばわかる。さながらシューティングの歴史vs『スターソルジャー』である。

でも初代のように画面いっぱい敵や地上物を壊し続ける爽快感も欲しい、と思ったらタイトル画面でセレクトを押した先にキャラバンステージが待ち受けているとは! クリア自体は簡単だがスコアを狙うと難度が高騰。複雑なスコアシステムは一切ないのに素人からマニアまでを虜にしたスコアアタック。これは今こそ見直されるべき発明だろう。

全国大会出場者の追憶

過去のキヤラバン大会で『スターソルジャー』が大会に出場したのは、通常のゲームモジュールをそのまま使用し、もしくはそれをベースに改良を加えたものが大会に使われていたが、『スターソルジャー』では通常のゲームモジュールとは別の競技性に特化した『スターソルジャー』が用意された。その名も『スターソルジャー』。大会用のゲームモジュール自体は『スターソルジャー』から存在していたが、『スターソルジャー』として存在が独立した。これは本作が最初の事例である。本作の『スターソルジャー』は、正直言っても『スターソルジャー』を称する割にその面影は乏しい。『スターソルジャー』の『スターソルジャー』に近い。しかし『スターソルジャー』に目を向けると、初代『スターソルジャー』を象徴する三大要素『スターソルジャー』、『スターソルジャー』、『スターソルジャー』がそれぞれ使われているBGMが初代『スターソルジャー』、『スターソルジャー』、『スターソルジャー』の『スターソルジャー』曲などもあった。

『スーパースター
ソルジャー』

5分モード

大会ハイスコア
1,579,500点

(1990年8月31日
神奈川大会にて記録)

初代『スターソルジャー』との関係性や歴史性を強く感じさせる。『スターソルジャー』の調整においてもそのよう大部分がある。初代『スターソルジャー』の項目で2回目のラザロが大逆転劇を生んだことを解説したが、本作においてもキャラバンの次第で3回目のラザロが5分間最終盤にギリギリ出現するのだ。『スターソルジャー』の発売前の記事の時点で早くも紹介されており、おそらく初代の大逆転劇を元にして、意図的に仕組まれたものと思われる。『スターソルジャー』との関連性も多く語られたが、本作にはキャラクターが存在するので、紹介しなくてはならない。『スターソルジャー』の5分間のラスボス『スターソルジャー』の名前そのままの『スターソルジャー』を持つ。

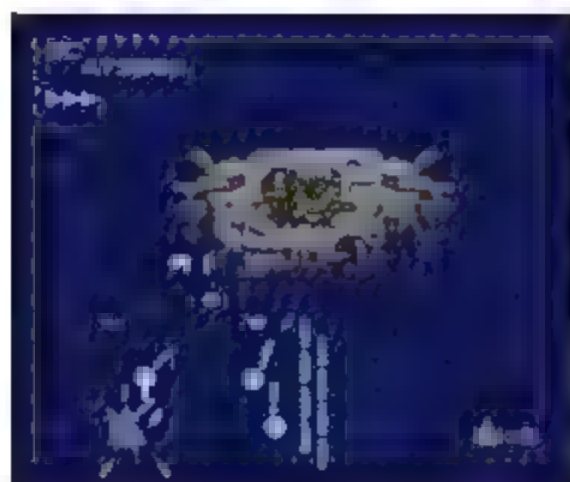
(※1) 実はやり方次第では4回目のラザロも出現する。『ファイナルソルジャー』の項目で解説する自爆技を1回目のラザロ撃破と同時にやると、ステージが巻き戻される。一方でキャラバンの先に進み、結果として5分間の最終盤に4回目を引っ張り出すことが可能となるのだ。成功させれば点数は170万点台にまで及ぶ。しかし難易度は極めて高い。



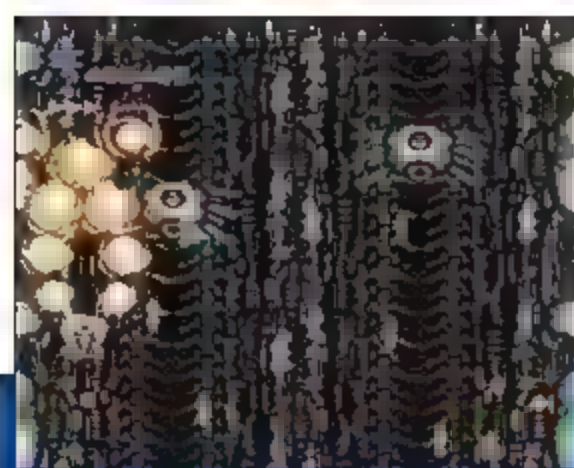
CARAVAN STAGE



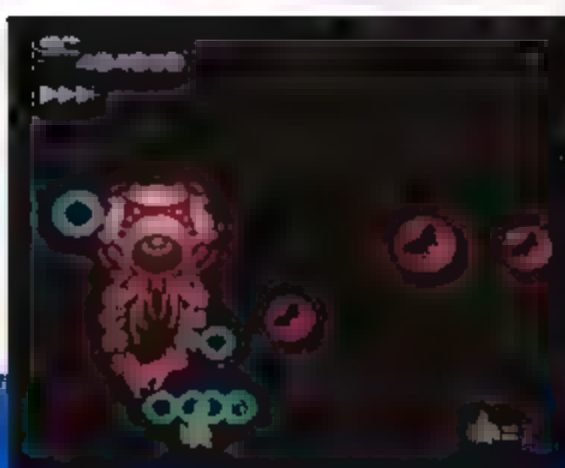
STAGE-1



STAGE-2



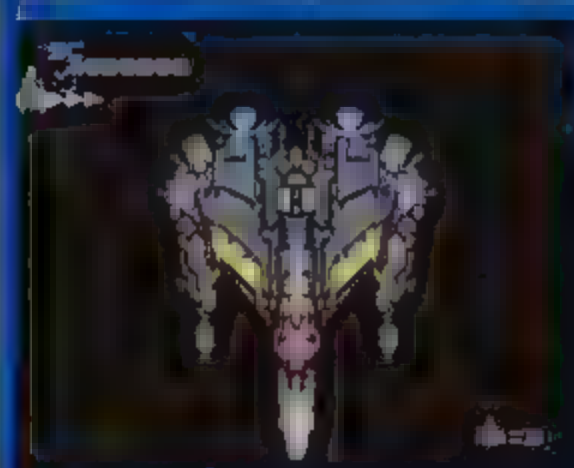
STAGE-7



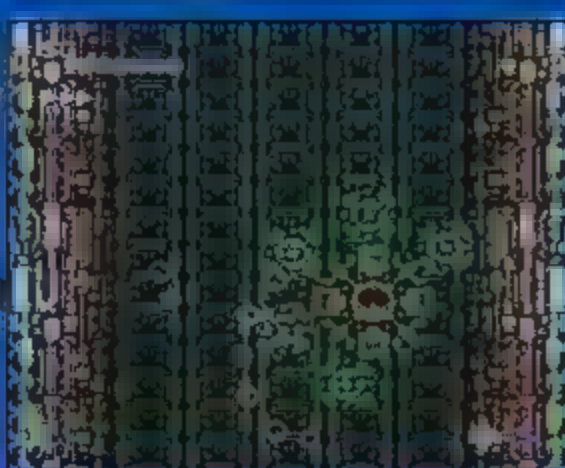
STAGE-5



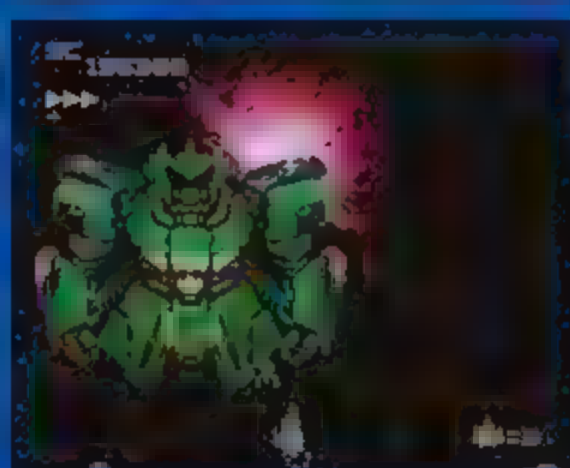
STAGE-3



STAGE-4



STAGE-6



STAGE-8

STORY

時空新世紀XXX年

とつじょ現れたブレイン軍に対抗すべく、小型戦闘機「シーザー」が飛び立った。

「シーザー」はブレイン軍を壊滅させ宇宙に平和をとりもどした。

しかし、4年の時をへて、「マザー・ブレイン」ひきいる最強の軍団が、その平和を打ちくだこうとしていた。

宇宙の平和を守るため、改良小型戦闘機、「ネオ・シーザー」が今、飛び立つ!

のキラーは、高速回転する外周の切れ目の間から本体に攻撃を加えることで倒せる。ただ撃つだけでは破壊に数十秒を要する。このキラーを、時間制限のあるキラー大会では、できるだけ早く倒す必要性が生まれ、「切れ目を縫うように出入りしながら攻撃する」「切れ目に潜り込む」動きに同期しながら攻撃する。「外周と本体の間に常時潜り込む」といったさまざまな攻略法が考案・実践された。

淡泊な戦いが多いキラーは、そのボス戦にあっては、今まで以上に「キラー」が多岐にわたる。たまたま、その奥深さから一部に熱狂的なファンを生んだ。

第7回キャラバン公式認定ソフト

ファイナル ソルジャー



PC
1991年7月5日
6500円

©HUDSON SOFT



5歳からの シューティング入門

Text: 山本悠作(編集部)

通常のゲームモード「NORMAL GAME」を始めたら、「リントローラ」の方向キーから指を離してみよう。しばらくは敵機があらぬ方向に弾を撃って自機には命中しないはず。序盤の易しさはシリーズ屈指。シリーズで初めて、画面全体攻撃のボム(2つまで付けられるオプションを任意に爆発させる)が採用されるなど、緊急回避手段まで完備しているのだ。

体と反射神経の成長過程にある幼

稚園児でも、クリアはままならないまでも中盤まで安心して遊べるのではない。まさに入門用の手応えだ。

それは世界観にも見て取れる。シューティングの世界やメカデザインは、設定を思う存分に掘り下げやすいミリタリーやSFアニメの影響の色濃いものが多い。一方本作はどちらかというと70年代の特撮やタツノコアニメの雰囲気に近い。直感で造形の面白さが伝わるデザインだ。

『ガンヘッド』と『スーパースターソルジャー』によって確固たる信頼を築いたからこそ、本作はより新しい若い世代への入門を歓迎し敷居を下げて思うように思えた。

攻撃は「スーパースターソルジャー」同様の通常ショットに加えて4種の武器を使い分けるのだが、その性能をスタート前に3パターンから選べる。これがどれも独特で、特に攻撃力の高い武器「ファイヤー」は、一度に発射できる弾数が少なかったり射程距離が短かったり正面に撃てなかったり、どれも初心者お断り仕様。けれど多少うまくなると難易度の低さもあって、逆に攻撃の当てづらさで遊び応えが出てくるから面白い。狙い撃ち」にこだわるシリーズの伝統も継承されているのだ。

全国大会出場者の追憶

by SHOOTING GAMES DE

1991年7月21日 夕刻

年の暮れ、初日となった東京新宿大会会場は、決勝戦開始1分30秒後にひととき大きな歓声に包まれた。

画面上にあらわれたばかりの敵弾、それを次々に相殺する自機。ドラゴン型の中ボスは、ガサガサと爆音を速切れる。その瞬間、爆音

猛烈な勢いで上昇し始める得点。ステージ上の決勝進出者15人全員が、口を「O」型の中ボス。ガサガサと爆音を速切れる。その瞬間、爆音

瞬殺せず、大量に吐き出され続ける。得点1000点の赤い弾を相手に得点稼ぎを始めた。

それがキーマン。ステージ後半を象徴する大技「中ボス稼ぎ」である。5分モードのラスボスに、

ルン。一撃破後に余る秒数から換算されるタイムボスを狙わず、

その時間を中ボスが吐き出す弾を壊し続ける。そこに充てたほうが、取れる得点は格段に高くなるのだ。

この技には因縁がある。それまで出た5本のキーマン、

シタは、やられた自機が特定の地点まで戻されるシステムを採用して

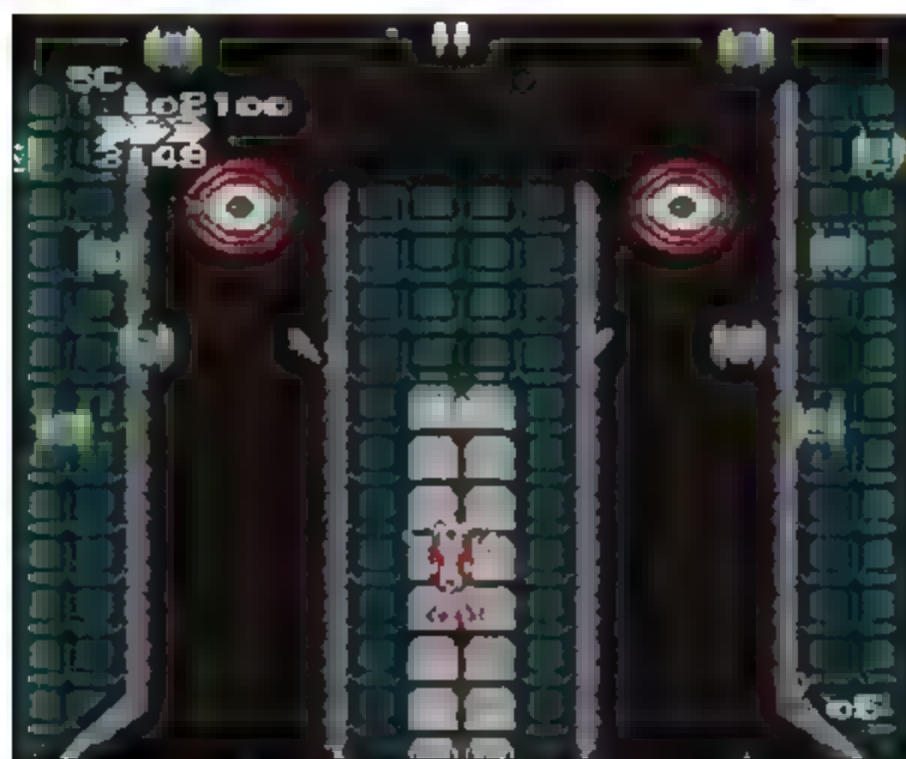
まで戻されるシステムを採用してお

か、そのシステムではそれを逆

手に取って高得点を狙う自爆技。それが生み出された。それが、そのラスボスは例外なくその場から再スタートを切るようになった。それに伴い、自爆技も封じられたのである。だが、タイムボス。ラスボスの代わりに別な得点源を模索する。ところが勝利の鍵という発想は各プレイヤーの中、生き続けた。それがキーマン。初日から、なかなか発揮されることになったのだ。

「ファイナル
ソルジャー」
5分モード
大会ハイスコア
2,334,200点
(1991年8月18日
広島大会にて記録)

※1 自爆技 5分モード開始数十秒後に自爆してステージの最初までわざと戻る行為のこと。5分モードのラスボス後に余る秒数をタイムボナスとして換算するよりも、そのぶんの時間を使いステージ序盤を再び通過して敵を破壊する方が、結果的に高い得点を獲られる。主に「ガンヘッド」と「スーパースターソルジャー」において重用された(「ガンヘッド」は特定のアイテムを獲ると自爆技ができなくなる)。



CARAVAN STAGE



STAGE 4 URBAN ZONE



STAGE 1 FUTURE ZONE



STAGE 5 OUTER ZONE



STAGE 2 DESERT ZONE



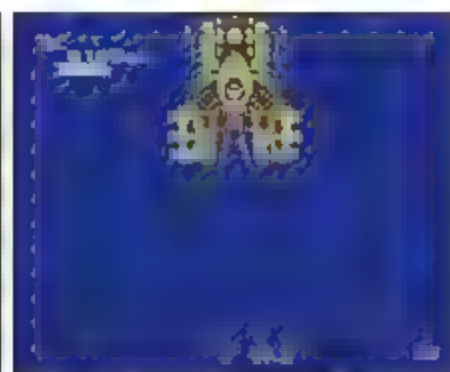
CARAVAN STAGE



STAGE 7 FORBIDDEN ZONE



STAGE 6 ENEMY BASE ZONE



STAGE 3 OCEAN ZONE

STORY

時は23世紀初頭……平和であった地球に最大の危機が訪れた!

大西洋上の上空2000マイルに、突如時空の歪みが発生し、おびただしい数の未来兵器が出現したのだ。時空と空間を自由自在に操る生体兵器「ガデルエル」の率いるその兵器群は、25世紀の未来超大国が人類の歴史を変えんとするために、過去のあらゆる時代に送り込んできたものであった。

23世紀の地球上の各国軍隊は、この未来からの侵略に必死の抵抗を行ったが、200年の戦闘能力の差の前ではなすすべはなかった。だがその一方で各国の科学アカデミーが総動員し、当時の科学力の粋を集めて一機の戦闘機を作り上げた。史上初の時空航空システムを搭載し、各国軍部内機密の新兵器を装備しつくしたこの戦闘機は「零式ドライアド」と命名され、対未来超大国「ガデルエル」への最後の切り札として、備えられたのであった。

すでに20世紀の地球では、ガデルエルによって大規模な破壊と殺りくが引き起こされていた。そして23世紀の地球においても、ガデルエルの魔の手は地上から宇宙へと伸びていった。

過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアドは未知なる時間の彼方へと旅立っている……

地上物密集地帯を地力で破壊し、それはならず、それを大会の「発勝」負でいかにロスなく行えるかが、差を生む要因にもなる。また、中ボス稼ぎ自体も得点力がある一方で高いリスクを内包してあり、多くのプレイヤーを悩ませた。吐き出される弾を撃ち漏らさず、かつ中ボス本体には自機からの流れ弾を当てないようにする。この両立が

難しかったのだ。中ボスを予期せぬ早さで倒しても、まい稼ぎの量が足りず、最終的な得点が伸び悩む。歴代キャラバンの名だたる上位プレイヤーですら得点の伸びを欠く。そんな中、スガ各地のキーマン大会で頻りに「最終的な得点ランキングは上位10名がわずか1万3千点差内」のしめき。史上まれにみる大激戦となった。



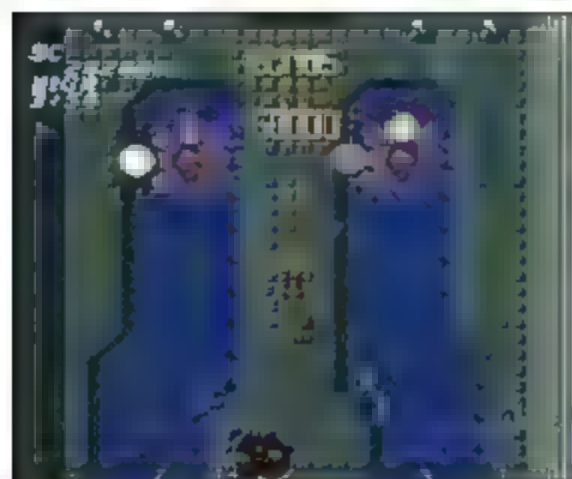
OPERATION 7



OPERATION 5



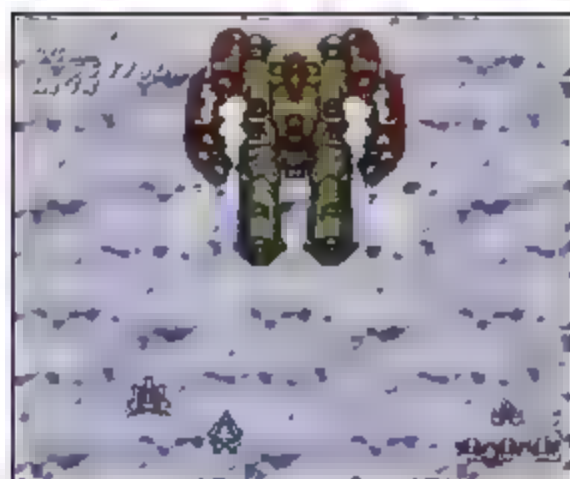
OPERATION 1



CARAVAN STAGE



OPERATION 6



OPERATION 2

STORY

21世紀。科学の進歩により文明はめざましく発達した。

しかし、地球の資源は枯渇しその補給源を宇宙に求め、人類初のワープ装置“バイアスドライブ”(超高速推進器)の発明により外宇宙への探査(スターライトプラン)が始まった。

外宇宙資源探査船団、その数は規模にして宇宙機動隊6部隊、人員にして約5000人にも及ぶものだった。しかし探査開始から約4か月後、その船団との連絡が突如途絶えたのだった…。その後、地球政府の必死の捜索にもかかわらずその原因は解明できなかった。

そして3年の時が流れた…。外宇宙資源探査船団が突如地球に帰還。だが彼らは外宇宙異生命体に侵食され、ゼオグランド軍を名乗り地球政府へ反旗をひるがえした。突然の異生命体の侵略に成す術もない地球政府軍……しかし、探査船団が消息を絶った直後からこの異変を予測し対処するべく、研究を続けていた一人の科学者がいた!

彼の名はジョン・ハワード。来たるべき宇宙時代に異星人襲来を予測して研究された、超小型バイアスドライブ装備の重戦闘機“ソルジャーブレイド”を開発し学会に発表。だが彼の意見は駆逐され学会を追放となり、現在軍所属のSIAチームへと転属されたのだった…。

SIA(Special Interception Airforce)特別迎撃空軍と名付けられたこのチーム。一見聞こえはいいが、裏を返せば現社会体制からドロップアウトした落ちこぼれ部隊であった。

「エマージェンシー! エマージェンシー!! SIAチームはBブロックよりエイブラハム(輸送機)にて出撃し、敵を迎撃せよ!!」

しかし、宇宙に到達した彼らを待っていたものは、いくつもの閃光の中に浮かぶ見るも無残な地球政府軍機の残骸たちであった。

「バカヤロウ!! 宇宙機動部隊が何てザマだ!!」

戦火の中を掻い潜って、ソルジャーブレイドは発進した……



OPERATION 3



OPERATION 4

3. 谷口直樹「バカヤロウ!!」と叫ぶのは、地球政府軍機の残骸を見た瞬間である。
2. 2分間モードを普通にプレイすると69万点台が限界なので、予選で使うと効果的。
1. 複数被弾すると8万点で終わる予選落ちするリスクもあるため、実戦でこれを使う者は少ない。

(※3) 2分間・5分間ともに96万点。5分間の場合、労力の割に実入りが少ない。被弾してもボーナスは入るが、その回数に応じて64万点、8万点と大きく目減りしていく。

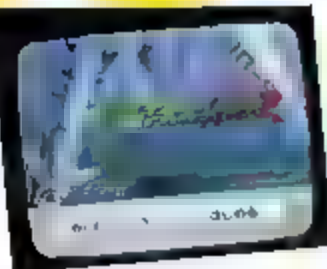
キャラバンモード専用！
オンラインランキング常時集計中！

スターソルジャーR



■ Wii
■ ト
■ 2008年3月25日配信
■ 800Wiiポイント

©2008 HUDSON SOFT



攻略ポイント解説

100% = ALL SHIP PAINT IT YELLOW

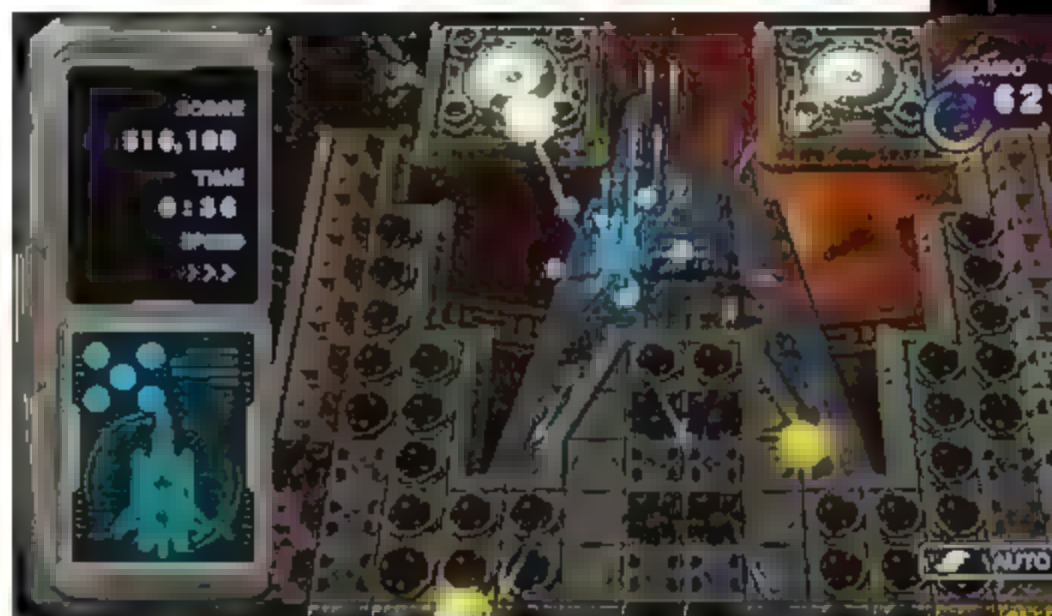
『スターソルジャーR』のキャラバンモードは、空中キャラまわし+画面上を埋め尽くした地上物を一掃していく展開で、『スーパースターソルジャー』に近い印象を受ける。ラザロ、デライラ、ゼグといったおなじみのボーナスキャラたちも健在だ。ここではそうした定番要素の解説は避け、本作から加わった主だった新要素に絞って解説していこう。本作では、自機が搭載する小機型ウェポン・フォースが特に重要だ。

この武器はエネルギーをフルチャージした状態で解放すると、強大な攻撃力をもって空中物を自動的に攻撃してくれる。硬い敵に対抗する際の助力として用いたり、散らばる敵を一掃してキャラまわしを早めることに用いたり、途切れそうなヒットコンボ（※1）をつなげたり……。フォースを駆使して乗り切るべき局面が、本作には随所に用意されている。その代表的な例が3つの新キャラ、カロン、サイ、パイプだ。

カロンは円盤を縦にしたような形で、画面上部から8機並んで迫ってくる。攻撃を加えることで徐々に進行速度が鈍っていく、一定のダメージを与えたところで破壊となる。1機につき5千点入るので絶対に逃さないキャラだが、ただでさえ耐久力があるうえに8機も出現するため、すべてを自機のショットで倒すのは困難である。そこでエネルギーフルチャージ状態のフォース解放を併用するのだ。そうすることで、フォースレーザーとショットのダブル攻撃によりカロンを格段に早く殲滅できる。これはキャラまわしを遅らせないためにも絶対にマスターしたい戦法だ。サイは2つセットで現れる球体。小さい虫のような敵をどちらか一方

にだけ多数内包しており、そちらを先に破壊できれば1万点ボーナス。ただし当たりはランダムで決まるので、やみくもに撃てば確率は半々。外れを引いてボーナスなしなんてことも有り得る。それを避けるために、ここでフォースを活用する。サイが出現した際フォースを解放すると、放たれたフォースは虫入りの当たりに向かってだけレーザーを撃ち始めるのだ。この指示に従ってショット攻撃を加えれば、確実にボーナスを獲得できる。サイの出現するタイミングを先読みし、フォースのエネルギーをチャージして待ち構えるのが得策と言える。

パイプは5分間モードの後半ステージにのみ出現する地上物で、1節につき千点。直列で縦横無尽に繋がっており、群で考えればかなりの高得点だ。連結部にある緑色のコアを破壊することで、周辺の地上物を巻き込みながら一瞬で誘爆させることが可能。効率を重視して、誘爆を狙いながら進むのがベストだが、流れ弾が当たるなどして節を破壊してしまふと誘爆はそこで途切れてしまい、結果的に大きな得点ロスになる。それを防ぐためにも、ショット攻撃のオン・オフ操作が重要で、オフによ



る攻撃空白をカバーできるフォースの対空中レーザーがその価値を増す。このようにフォースはさまざまな場面で大きな意味を持つてくる。フォースを極めることが本作を極めると言っても過言ではないだろう。解放する場所やタイミング、継続時間によって、その後展開や難易度、取れる点数は大きく変わる。本作は『スターソルジャー』の続編であり、付まいは『スーパースターソルジャー』に近いが、『ヘクター'87』が提唱した「戦略シューティング」の特徴も併せ持った後継作としてもふさわしいものだと思う。

（※1）ヒットコンボ 『スターソルジャーR』では千コンボにつき3万点ボーナス。アケードゲームのシューティングではおなじみの要素だが、ソルジャーシリーズでも携帯アプリ版などで採用されるケースがあった。■ラボゲーム『スターソルジャーvs怒首領蜂大往生 CARAVAN'06』がその一例だ。

※高橋名人は2012年現在ハドソンを退職されていますが、当記事は発行当時そのままの記載内容となっております。

株式会社ハドソン
宣伝本部 宣伝部

高橋名人 インタビュー

高橋名人といえば、ファミコンブームの真っただ中、子どもたちにシューティングの楽しさを広めた人物。日本中をかけまわり、シューティングの大会の運営にたずさわった名人が見た「子どもの遊び」と「シューティング」とは？ 今回はこれらの視点から、高橋名人の考えるシューティングの魅力について、お話を伺った。

Interview = 山本悠作(編集部)

——83年にファミコンが誕生して、昔と比べて外で遊ぶよりも家で遊べる環境が生まれました。いわゆる「ファミコンブーム」でしたが、子どもたちの「遊び」の移り変わりについて、ファミコン名人として活躍された当時、大人の目線から何か感じられた事はありましたでしょうか？

高橋 移り変わりというかね、これが子どもの遊びのメインになるって目に見えたんですよ。TVを見て与えられたもので生活していた中で、自分が操作できるもの「が登場してきて、それが家庭用のTVでゲームが出来るわけじゃないですか。「操作」だけじゃなくて「ゲーム」ができる。「絵本」じゃなくて。だから子どもが絶対夢中になるという事はわかってるんですよ。

だけど、それまでのゲームの環境はあまり良くなかった。PTAは「ゲーセンに行くな」って言うんですよ。ゲーセンは不良の集まり場だったから。だからTVゲームもそうなる可能性があったので、そこだけは何とかしなきゃいけないなと思ってた。で、「TVゲームは文化になる」って、ずーっと言ってたんだけど、周りの人は「TVゲームが文化になれるわけじゃないじゃん」って言って、それで「絶対なるよ」って言い続けて。

とにかく「TVゲームは健全な遊び」というのを声をでかくして言ってる、それがとりあえず、皆に認められてきて良かったかなと。あの運動をしていなかったら、「ゲームセンター」不良」って当時の印象がね、「TVゲーム 不良」っていう風になったかもしれない。それは避けられたから良かったかなと思ってるんだよね。

——その運動の手段として「ゲームは一日一時間」という名人の標語があったのでしょうか？

高橋 それはまあ、ごく一部ですよ。

——ほかにどういった取り組みがありましたか？

高橋 「親子で遊べるんだ」って事。親と子どもの普通の会話って、なかなか難しいじゃないですか。特に親父となんてね、男って親父と話しづらい所あるでしょ？ お母さんとは話しやすいかもしれないけど。それがTVゲーム、シューティングでも「スーパーマリオ」でも何でもいいんだけど、ひとつのネタで「あそこは裏技やテクニックでコインが取れるよね」って話で、親父と子どもが一つになって遊べるというのは、なかなか無いと思うんですよ。スポーツやっても親子で体力差があるじゃない。でもTVゲームの場合は、8割ぐらい子どもの方がうまいんだよね。親父としては感心しながら、でも何とかしてやろうってところもあって、親と子どもが競い合えるじゃないですか。そういう遊びってなかなか無いと思うんです。

たとえばベーゴマ、今は「ペイブレード」がはやっているけど、コマを回すとなるとテクニクのある親父の方がうまいわけでしょ。ビー玉飛ばしたりメンコや竹馬やったりするのも、「年の功」というのが絶対あるんだろうけど、TVゲームはそうじゃないんだよね。

——親と子が同じ土俵に立てるんですね。

高橋 「ボンバーマン」の大会で親子対戦やる時なんか、息子が一番最初にねらう対戦相手が自分の親父なんだよね。「お前ら！」ってマイクで言っ

でもずっと親父を狙う。一緒に戦えばいいのになぜ身内を、って。

勝ち負けより、親を困らせてやろうと(笑)。

確かに子が親と互角の立場に立てますよね。

高橋 親子の話題として、年齢差関係なく、ひとつの遊びとして、同じ話題についていけるのが良かったと思う。当時からそれを言ってたんだよ。

あと一番大きな理由が、子どもたちがTVゲームだけしか経験値のない、そういう成長はしてほしくなかった。だから「一時間でゲームを止めろ」ってのは別にどうでもよかったですよ。別に2時間でも3時間でもいいんだけど、ただ子どもの時に何を遊んでいたと聞かれた時に「TVゲームかなあ」ってゲームの話しか出なかったらつまらないじゃないですか。だから別の遊びもしないといけないよ、ってことで「ゲームは一日一時間」と言っていたというのもあるんだよ。

「一時間でクリアしろ」とは言っていないんだけど、誤解する人がいて困るんだよね。「ロープレは一時間でクリア出来ません!」って、そりゃそうだ。「冒険島」は一時間でクリア出来るんですか名人?」って。出来ません(笑)。

——子どもたちの遊びにファミコンが加わったわけですが、ハドソンの全国キャラバンは、ニュースや新聞でも社会現象的に取り上げられました。ですが小学生くらいの子がシューティングに夢中になるのは、今ではなかなか見られない光景です。当時の子どもたちはシューティングのどんな要素に、夢中になったのでしょうか。

高橋 やっぱ友達と競争できるって部分が一番

大きいと思いますよ。そのために全国で一位を決めるキャラバンってのをやってるわけですから。ボタンをより早く押せば良いし、よりうまく避ければハイスコアを狙えるかもしれないって。何も考えなくていいじゃないですか。本当はシューティングにしたって、考えながらやらなきゃダメなんですけど、でも弾を撃って避けていけば何となく点数が稼げる。もつとまくなるともつと点数も取れて「もしかしたら隣の友達に勝てるかもしれない」ってね。その部分の、普通に言うなら射撃心を、シューティングが一番あおりやすいゲームだと思うの。目の前で、それも短時間に。

キャラバンは予選2分間、決勝5分間でですけど、決勝に出る為には予選で250人分の10人にならなきゃいけないから、そうすると25人分の決勝の位置ね、そこはめちゃくちゃ練習してるかしてないか、つてのものもあるだろうし、「もしかしたらアイツが失敗して、俺が勝てるかもしれない」つてのもあるだろうし。だからすごく単純だと思うんですよね。とにかくやつつけて点数を取れば、上になれる。その、難しい部分を考えない単純な部分がいいんじゃないかと思うんだよ。

——それは例えば昔で言うところのメンコやベゴマみたいな、「どっちが勝つか」「やってすぐ勝ち負けがわかる」というものでしょうか。

高橋 そうそう。子どもの遊びだからルールを小難しくしてもダメなんだよね。だけどちゃんとしたルールは無いとダメ。弾に当たったら自機が死んじゃう。すると、ちよつと戻る」って。そういうのはファミコンがやってくれるから、そこに関

しては誰も文句が言えないわけじゃない。キャラバンの予選の2分間、最初の頃はゲームにタイムが入って無くて、キャラバンモードも無かったから、司会者が「終了」って言うまで頑張ってた。それを子どもがやれば良い。そういうシンプルさがめちゃくちゃ良かったんじゃないかな。

シューティングの楽しさはシンプルさだと。

高橋 シューティングはやっぱり単純なところと、爽快感だと思いますね。あと他人のプレイを見ていて「俺にも出来るんじゃないか」と思わせる。思うところ。実際は難しいかもしれないけど、何か近い事は出来るんだよね。そこに行くまでがたいへんだったりするんだけど、その「まね出来そうで出来ない」という部分に、練習する価値があると思うんですよ。それがシューティングゲームの面白さにつながるのかな。

単純に言えば、当たったら自機は死ぬんだし、当たるのが嫌なら敵を撃つしかないし。8機連隊なんかで来た時はガガッと撃てば全滅できたし、ボナナスももらえたぜ的な爽快感もいいし。これがシューティングゲームの良いところなんじゃないかと思えますね。

たぶんこれ言うと、またいろいろ非難されると思うんだけど……今の「避けゲー」はね、何というか、ジャンルをわけてほしいのよ。「シューティングゲーム」と「避けゲー」を。

——「避けゲー」というのはつまり、敵の弾が多いシューティングででしょうか。

高橋 全部を「シューティングゲーム」ってやるからおかしくなるんだよね。避ける方はボディ(の

当たり判定)を2ドットや4ドットくらいにして「当たりにくいから実は簡単なんだよ」って言いたいかもしれないけど、一般の人があのモニターを見たら「俺には無理だ」って思っちゃうわけだから、そうなると思えば減るじゃないですか。

——画面だけ見て難しそう、とやめる人もいると。

高橋 だから敵の数がそこそこで、そこそこ撃ってきて、それをバババンつとやっつけられる爽快感を「いいな、スッカリした」って思えるのがシューティングゲームだと思うんですよ。

「スターソルジャー」のラザロも、一秒間に16発当てないといけないとかね、別にどうでもいいの。

「ハイスコアを競うためにはこうしよう」ってただだから。スコアも別にどうでもいいんですよ。生き延びてステージをどんどん進んだ時「ああ俺、攻略してるな、敵をやっつけてるな」って気になれば、それが楽しさですよ。シューティングゲーム「ハイスコアを狙う」じゃなくていいんです。0点でステージをクリアしたっていいわけでしょう？ それなりの遊び方があるから、それぞれがその遊び方やって「気持ち良かった」「満足したよ」「0点でクリアしたよ」って喜びがあれば、それでいいと思うんですよ。

だから「避けゲー」も「ちゃんと避けれたよ」って満足感があればそれでいいと思うんですよ。

『スターソルジャー』で敵を撃ち漏らしてぶつかった時、「あ、敵を撃てなかったからやられたんだ」って納得出来る場所があつて。自分で連射して、疲れてくると敵の攻撃がこないトラップゾーン(地形の下)に逃げて連射の手を休めたり。

必要な時は表に出て敵をやっつける……。ある意味『スターソルジャー』というのは自分で連射するからこそ、体力配分もあってスポーツみたいだなと思ってるんです。その後も連射が自動になっても「敵を狙って撃つ」という点でハドソンシューティングはバランスを成立させてますよね。

高橋 あの頃はね。

——はい。そういうハドソンのシューティングも……減っちゃいましたよね。

高橋 売れなくなったからね。これはね、どんな難しくなり過ぎたんだよね。ウチで言うとかキャラバンを何年も続けていくうちに、前にキャラバンに参加した人が納得の出来るゲームを作らないといけないという事で、ハードルがどんどん上がっていくわけですよ。ハードルが上がる＝難しくなる。すると一番下の方、ピラミッドで言えば最下層の方の人たちが、「あー俺にはそろそろ無理だな」って思うようなゲームになってきたわけ。つまりピラミッドの頂点の人たちに満足してもらえようゲームにしちゃったから、だからダメになったんだと思う。

もうちょっと誰でも楽しめる様なシューティングゲームを作って、それで頑張り具合でハイスコアが狙えるよ、ってチューニングにしておけば、あと数年はもったような気がするんだよね。

ファンとしては魅力は失われてないのですが。

高橋 根本があるからね。一番シンプルなゲームなので、まるっきり新作が0になる事はないと思うんだけど、残念ながら大衆に受けられるジャンルでは無くなっちゃいましたね。テクニクの

ある人がやるゲームって印象になっちゃった。

——最近の新作シューティングにも初心者向けに敷居を下げた工夫がありますし、パーティーゲームの中にミニゲームとしてシューティングが混ざってたりすると、やっぱり作る側にもシューティングを好きな人がいるんだな、と感じます。

高橋 そうそう。だからもう一回ぐらいね、火山が噴火してもいいと思うんですけどね。

——シューティング人気がドカーン、と(笑)。

高橋 しかし(ゲームサイドは)毎回シューティングでインタビューに来てるんだから、今までのインタビューまとめれば雑誌作れるもんね。プラスアルファで何を喋ればいいんだろうって(笑)。

確かにキャラバンシューティングの取材はこれで4度目です。本当は『ボンバーマン』とかもお話を聞きたいんですけどシューティング専門誌になっちゃったので。

高橋 ぜひ。『ボンバーマン』は85年に出て今年25周年なので。パーティーゲームの本つくりませんか？「パーティー」と「対戦」でひとくくりにして。コアユーザーで「ボンバーマン」の対戦に燃えたひと、めっちゃめっちゃいると思うんだよね。

——やっぱりハドソンのゲームは仲間や家族と遊ぶってことがテーマになってるのが多いですね。その「競う」を全国レベルでやってたのがキャラバンシューティングだったわけですね。

高橋 そうだね。うちは「ボンバーマン」も「桃鉄」もあるし。『デカスポルタ』なんかもまさにそうだね。

本日はありがとうございました！

Shooting Game Music & Shooting Game Video ARCHIVE

げ き お ん
撃音!
GEKI
- Shooting Sound -

シューターたちのハートを撃ち抜くシューティングゲームミュージックをメインにピックアップする《撃音!》のコーナーでは、シューティング作品に関連するサントラ盤や映像ソフトなど2010年半期のリリース情報をまとめて掲載。同人シューティングのオリジナル音源を収録したインディーズ盤やイベント販売・ネット通販限定盤などの情報も取り扱っていくぞ。



データイースト レトロゲームミュージック コレクション

■CD1枚
■ティームエンタテインメント
■7月21日
■2940円(税込)



ドライアスバースト リミックス ワンダーワールド

■CD2枚
■ZUNTATA RECORDS
■6月30日
■3990円(税込)



「デスマイルズ」 アレンジアルバム

■CD1枚
■ケイブ
■5月15日
■3000円(税込)
※ケイブ祭り＆オンラインケイブ祭り専売



「エスピタルダII ブラックレベル」 オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ケイブ
■5月15日
■3200円(税込)
※ケイブ祭り＆オンラインケイブ祭り専売



ケイブのうた～ぶらっくれ～

■CD2枚
■ケイブ
■5月15日
■3500円(税込)
※ケイブ祭り＆オンラインケイブ祭り専売



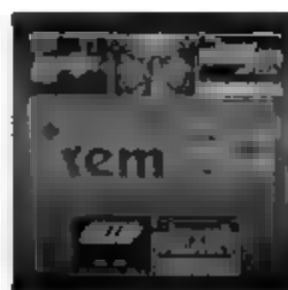
ケイブのうた ツインパック

■CD3枚
([ケイブのうた～ぶらっくれ～]と
[ケイブのうた～こんびれーしょんいぬーじまんぐあるび～]のセット)
■ケイブ ■5月15日 ■6000円(税込)
※ケイブ祭り＆オンラインケイブ祭り専売



シューティングラブ。200X オリジナル・サウンドトラック

■CD1枚
■セガ/INH
■5月13日
■3150円(税込)



アイレム レトロゲームミュージック コレクション

■CD1枚
■ティームエンタテインメント
■9月29日
■2940円(税込)

第一弾のデータイースト盤に続いて「またやってくれたな!」と、レトロゲームファンなら嬉しい悲鳴を叫ばずにはいられない80年代～90年代前半のアイレム名作シューティング5タイトルのコンピレーションアルバム化が実現! ストレートなカッコよさにシビれる「イメージファイト」、不気味さと危機感が迫る「Xマルチプライ」、アイレム流ファンタジー「ドラゴンブリード」のサウンドをゲーム基板から余すことなく新規録音したほか、なぜ今までサントラ化されなかったのかが不思議なくらいハイセンスでイカしたサウンドの「ギャロップ」と『海底大戦争』のオリジナル音源を初収録。今回も高音質マスタリングに加え、全74トラック収録の圧倒的ボリュームで、レトロゲームミュージック・マニアのマストアイテム必至の逸品だ。 /GERTACK!(黄金種著)



ピアコンII/ピアコンズ

■CD1枚
■ドッグイヤー・レコーズ
■9月22日
■1500円(税込)



SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL. 1

■CD3枚
■ウェーブマスター
■8月16日
■3675円(税込)



「デスマイルズII X」 ミュージックパックコンテンツ オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ケイブ
■8月14日
■3000円(税込) ※ケイブ祭り＆オンラインケイブ祭り専売

近日発売予定

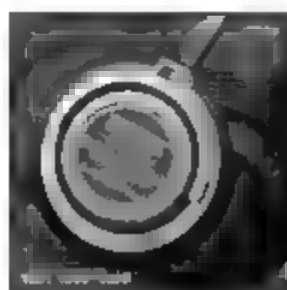
並木学WORKS ～作戦名ラグナロク～

■CD1枚
■スーパースイープ
■2010年11月発売予定
■2625円(税込)

並木学WORKS ～雷龍2～

■CD1枚
■スーパースイープ
■今冬発売予定
■2625円(税込)

※当コーナーに掲載されている商品、特にイベント販売品につきましては、現在は販売を終了している商品や、入手が困難な商品も含まれております。編集部の意向により、発売情報をアーカイブ化する趣旨において掲載しております。何卒、ご了承ください。



カプコン ゲームミュージック コレクション Vol.1

■CD1枚
■カプコン・セルピュンタ
■1月28日
■2940円(税込) ※イー・ミュージック発売



高橋名人伝説 -魂の16連射-

■CD1枚
■Beat Shake Records
■1月27日
■2100円(税込)



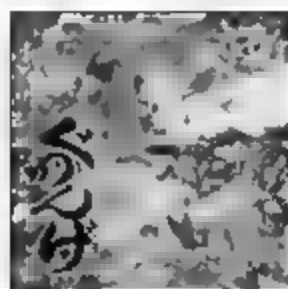
ダライアスバースト オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ZUNTATA RECORDS
■1月20日
■2625円(税込)



SUPER 32X 15th Anniversary Album

■CD3枚
■ウェーブマスター
■3月31日
■3625円(税込)



「ぐわんげ」アレンジアルバム +オリジナルサウンドトラック

■CD2枚
■ケイブ
■2月20日
■3500円(税込)
※ケイブ祭り & オンラインケイブ祭り専用



「怒首領蜂大復活ブラックレーベル」 オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ケイブ
■2月20日
■3000円(税込)
※ケイブ祭り & オンラインケイブ祭り専用



虫姫さまふたり ブラックレーベル × デスマイルズ メガブラック レーベル 極黒オフィシャルDVD

■DVD3枚
■ケイブ
■8月14日
■7600円(税込) ※ケイブ祭り & オンラインケイブ祭り専用

ケイブのブラックレーベル2タイトルの攻略映像を3枚のDVDに収録。壮絶な弾幕を大量の得点アイテムに変える、トッププレイヤーたちによる美しいパターン作りは映像を観ているだけでも気持ちいい。

／GERTACK!(賞金稼ぎ)

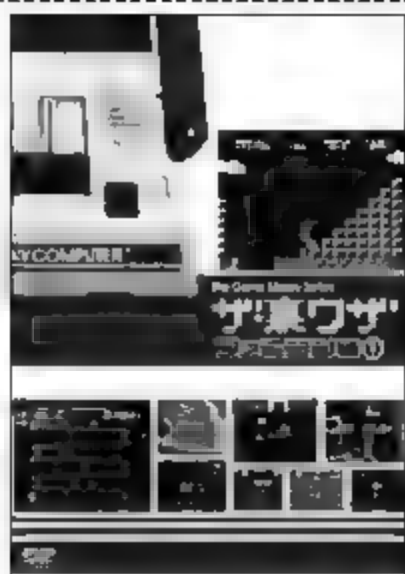


雷電IV 超絶攻略DVD

■DVD1枚+サントラCD1枚
■中野プロモーション
■6月30日
■3900円(税込)

アーケード版「雷電IV」のダブルプレイを含む超絶な攻略映像をメインに、モンド21放映の「STG 攻略軍団参上!」番組映像なども収録。オリジナル音源とアレンジ曲を収録したサントラCDも付属される。

／GERTACK!(賞金稼ぎ)



ゲームライブラリシリーズ ザ・裏ワザ ファミコン編①

■DVD1枚
■アスミック・エース エンタテインメント
■8月27日
■3500円(税込)

ゲームの裏ワザ映像集という新しい切り口のDVDが登場。ファミコン編の第一巻には「ゼビウス」や「1942」、「高機動戦闘メカ ザオリガードII」などのシューティング作品もしっかりと収録しているぞ。

／GERTACK!(賞金稼ぎ)



ゲームライブラリシリーズ ザ・裏ワザ メガドライブ編①

■DVD1枚
■アスミック・エース エンタテインメント
■8月27日
■3500円(税込)

「ファミコン編①」と同時発売の「メガドライブ編①」には、セガ・マークIII版「ファンタジーゾーン」やメガドライブ初期タイトルの中から「武者アレスタ」などを収録。特典映像のゲーム著名人インタビューも嬉しい。

／GERTACK!(賞金稼ぎ)

同人シューティング インディーズCD

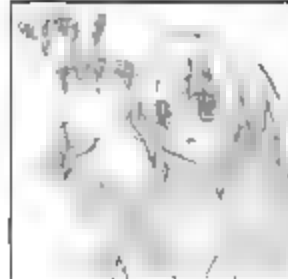
2010年夏発表の同人シューティングサントラは2枚。1枚目は埼玉最終兵器氏がコンポーズを担当する「eXceed3rd-JADE PENETRATE- BLACK PACKAGE」のサントラ。ハードなバックギンと美しいメロディという埼玉最終兵器が作るHR/HMの300%楽しめる1枚。2枚目は「ソラ-SORA-」サントラの「ソラノカケラ」。こちらは空まで突き抜けそうな爽快感が心地よいトランスミュージック。ジャンルは正反対の2枚だが、アンテナが反応したゲームミュージックファンは要チェック!

／風のイオナ(パンダコネクション)



eXceed3rd-JADE PENETRATE- BLACK PACKAGE ORIGINAL SOUND TRACK

■CD1枚
■天然素村
■8月14日
■1500円
※イベント・同人ショップ・Amazon販売



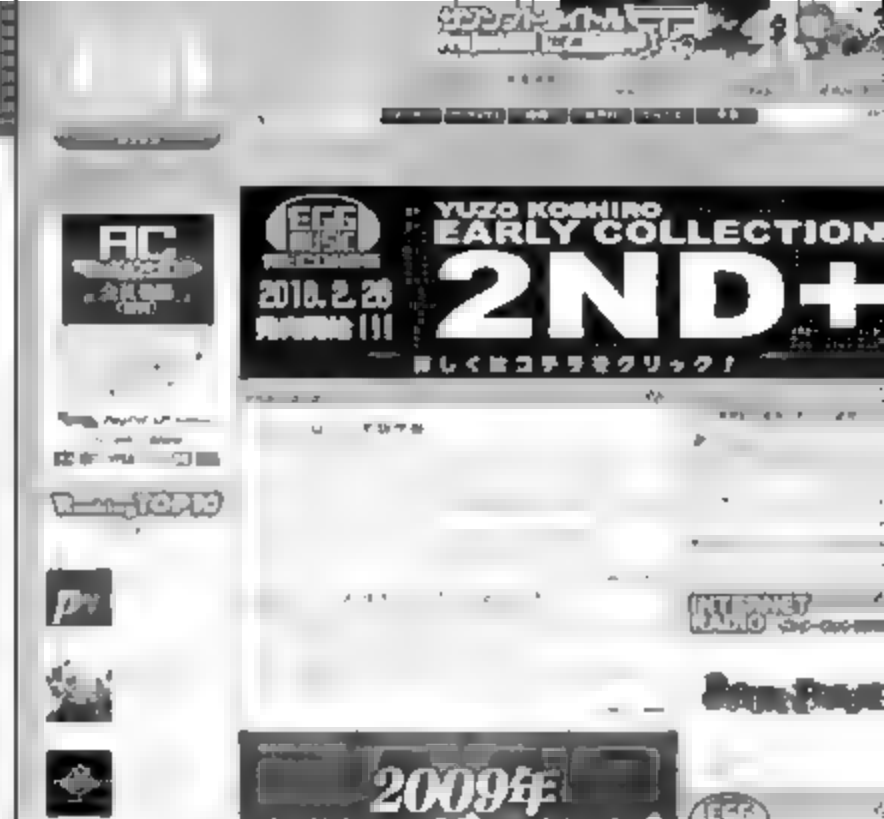
ソラ サウンドトラック 「ソラノカケラ」

■CD1枚
■橙汁
■8月14日
■840円(同人ショップ販売価格)
※同人ショップ販売

EGG MUSICで STGサウンドを 手に入れよう!

あの曲が今すぐ聞きたい! 持ち歩きたい! そんなあなたの夢がかなう、ゲームサウンドが集まった、魅惑のダウンロードコンテンツを教えちゃいます!

Text= ジストリアス(フリーライター)



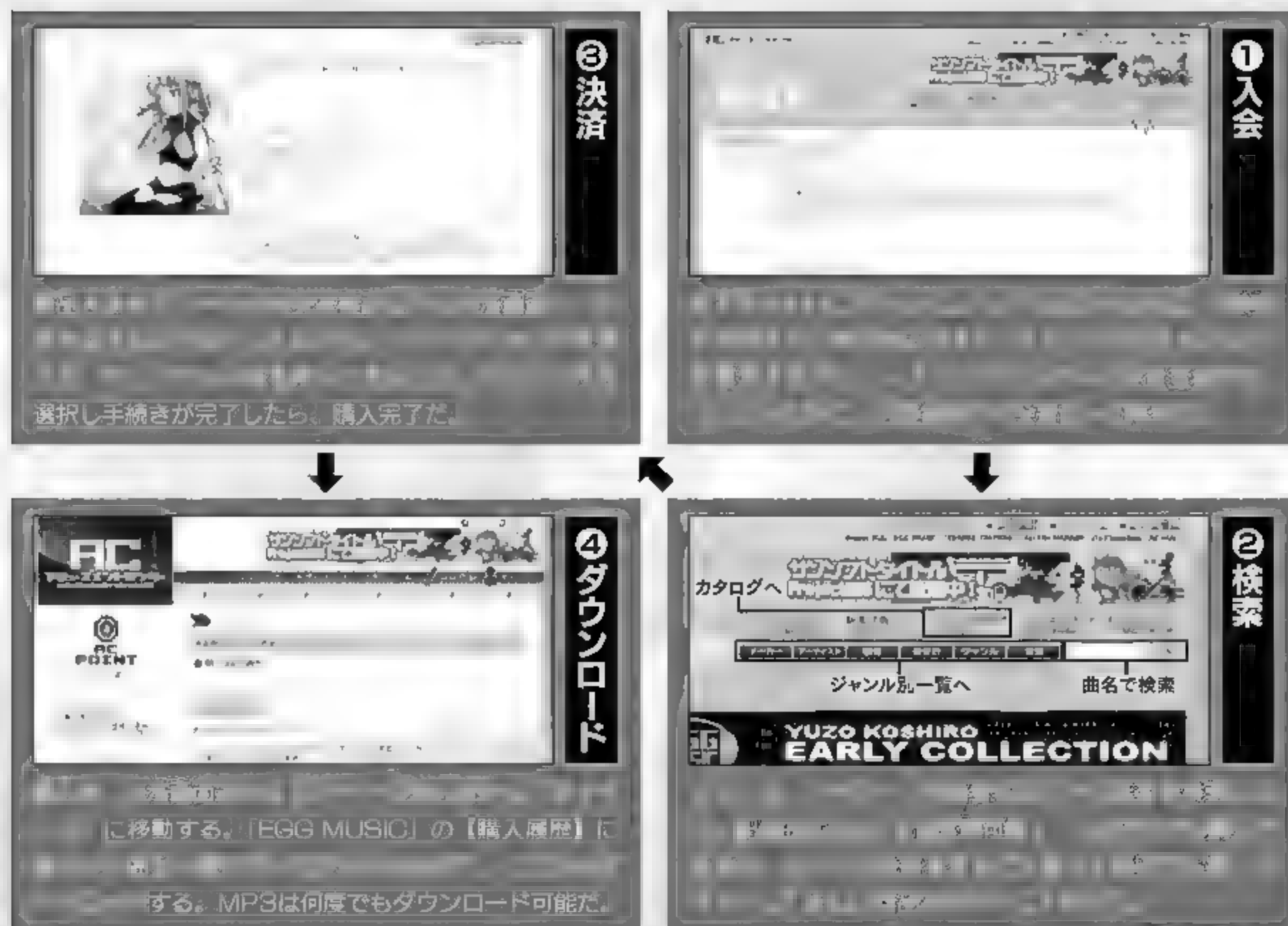
売り切れは一切ありません
至宝の数々を独占販売!

「PROJECT EGG」といえば、P
C用レトロゲーム配信サイトとして
有名だが、その中に音楽配信サイト
があるのをご存知だろうか? ゲー
ム音楽配信サイト、その名も「EGG
MUSIC」だ。

左図にシューティング曲のみをリ
ストアップしてみたが、配信曲を見
ていると腰が抜けそうになる。「初
サントラ化」「復刻」なんて単語は
当たり前、中には「お蔵入りになっ
たゲームのサントラ」や「権利上の
配慮で名前を伏せて配信」なんても
のものもある。ここでしか買えない、幻
のサウンドがめじる押しなのだ。

そこで簡素ではあるが、会員手続
きから商品購入までの流れを下記に
書いてみた。支払い方法がよくわか
らないという方には、コンビニなど
で購入できる「ウェブマネー」が手
っ取り早いだろう。印紙などに書か
れた数字を入力するだけで、簡単に
支払いができるのだ。

なお、一部の作品は「PROJECT
EGG」で楽曲元のゲームも配信中
だ。興味を持たれた方は、ゲームも
プレイしてみたいかがだろうか。



EGG MUSIC 配信シューティング&アクションシューティング サウンドトラックリスト (9月20日現在)

タイトル	メーカー	全曲セット価格(円)
EVOLUTION オリジナル・サウンドトラック	システムサコム	630円
エルデイス ベスト・サウンドトラック	メサイヤ	1050円
エルムナイト PC-9801 リマスタード・サウンドトラック	マイクロキャビン	1890円
オーライル オリジナル・サウンドトラック	ウエストンビット エンタテイメント/セガ	1050円
グラナダ X68000 リマスタード・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
グラナダ メガドライブ・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
グレイマンサ オリジナル・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
Psyvariar Original Soundtrack	サクセス	2100円
Psyvariar2 Original Sound Track	サクセス	2100円
Sanvein Original Soundtrack	サクセス	1050円
ジノーグ リマスタード・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
重装機兵ヴァルケン スーパーファミコン・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
重装機兵レイノス オリジナル・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
重装機兵レイノス2 オリジナル・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
スーパーエア コンバット4 オリジナル・サウンドトラック	システムソフト・アルファ	1050円
ZOOMレアコレクション (『タイフーンアランクス』他収録)	ズーム	525円
スタークルーザー X1 オリジナル・サウンドトラック	アルシスソフトウェア	1575円
スタークルーザー X68000 オリジナル・サウンドトラック	アルシスソフトウェア	1260円
スタークルーザー PC-8801 リマスタード・サウンドトラック	アルシスソフトウェア	1575円
スタークルーザー PC-9801 オリジナル・サウンドトラック	アルシスソフトウェア	1260円
スタークルーザー メガドライブ リマスタード・サウンドトラック	メサイヤ、アルシスソフトウェア	1575円
ソルフィース X68000サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
ソルフィース メガドライブ・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
超兄貴 オリジナル・サウンドトラック	メサイヤ	1575円
超連射68K オリジナルサウンドトラック COMPLETE EDITION	同人	2100円
テレネットミュージックボックス - EGG MUSIC RECORDING - 【サウンドボードⅡ編】 (『神羅万象』『反生命戦機アンドロギュメス』『FINAL ZONE』『ルクソール』他収録)	日本テレネット	2205円
テレネットミュージックボックス - EGG MUSIC RECORDING - 【ノーマル音源編】 (『神羅万象』『反生命戦機アンドロギュメス』『FINAL ZONE』『ルクソール』他収録)	日本テレネット	2205円
ナイトアームズ リマスタード・サウンドトラック	アルシスソフトウェア	1575円
ニールラルギア オリジナル・サウンドトラック	フィリインカノエ	1260円
ハイディフォス オリジナル・サウンドトラック	ヘルツ	840円
反生命戦機アンドロギュメス PC-8801 オリジナル・サウンドトラック	日本テレネット	1575円
FINAL ZONE PC-8801 リマスタード・サウンドトラック	日本テレネット	525円
FZ戦記アクシス X68000 リマスタード・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
FZ戦記アクシス メガドライブ・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
PHALANX オリジナル・サウンドトラック	ズーム	2205円
VO (深淵権ゲーム) オリジナル・サウンドトラック	EGG MUSIC、ボーステック、D4エンタプライズ	945円
ミッドガルソ PC-8801 オリジナル・サウンドトラック	日本テレネット、ウルフチーム	1575円
メタルサイト リマスタード・サウンドトラック	システムサコム、フィリインカノエ	1575円
ルクソール PC-8801 オリジナル・サウンドトラック	日本テレネット	1050円
WANDERINGS (『R-720 with SYRINX』使用曲 他収録)	-	1280円

EGG MUSICの梅本竜です。今回は僕が整音を担当した中から、特に印象強かったシューティングの楽曲を紹介します！ フィリインカノエさんの『ニールラルギア』、日本テレネットさんの『ルクソール』と『アンドロギュメス』、メサイヤさんの『ジノーグ』『超兄貴』、ウルフチームさんの『グラナダ』『ソルフィース』、サクセスさんの『Sanvein』『Psyvariar』『Psyvariar2』、ズームさんの『PHALANX』、アルシスソフトウェアさんの『スタークルーザー』シリーズと『ナイトアームズ』(超オススメ)です。拙作、ケイブさんの『赤い刀』も宜しくお願い致します！(笑)

それでは、今後少し違う動きを見せるであろうEGG MUSICとゲームサイド」をお楽しみ下さいませ！

EGG MUSIC スタッフルーム

梅本竜のオススメシューティング曲

Profile◎うめもと・りゅう

代表作 『赤い刀』作曲、『エスプガルーダ』『ブナック』『ベル』アレンジ、『EVE burst error』作曲、他多数

撃音! コンボザーファイル 有限会社 ベシスケイプ



聴けば思わずテンションが上がってしまうイカしたシューティングサウンドを創り出すサウンドクリエイターをクローズアップ! シューティングサウンド界の第一線で精力的に活躍する並木孝氏らが所属する有限会社ベシスケイプのコンボザー陣に、インタビューを行った。 Interview-GERTACKI(ガートACKI)

File No. 001

ベシスケイプ代表取締役
崎元仁氏



Hitoshi Sakimoto

ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

私はいわゆるゲーセン小僧でしたが、音楽とはそれ以前からかかわっていたので、ゲームの音楽に興味を持ったのはごく自然な流れだったと思います。当時のゲーセンといえば不良のたまり場の雰囲気がありましたが、ゲームがうまいという理由だけで自然と強面のお兄さんたちから受け入れられ、特に印象的だったのは、私がそのゲーセンで『戦場の狼』のエンディングに初めて行ったとき、スタッフロールの曲に感動して涙を浮かべていたお兄さんまでいたことでした。

生涯で初めて遊んだシューティングは?

「インベーダー」だと思います。次は「ギャラクシアン」でしょうか。

ゲームとして特に好きなシューティングはありますか?

挙げれば切りがありませんが、『達人』は個人的に思い出深いです。当時としてはかなりの難易度で、初めて1周した時には完全にゲームへ入り込んでいました。

作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか?

シューティングに限定すれば『ドラゴンスピリット』だと思います。実はゲームとしてはそれほど好きではありませんでしたが、音楽は衝撃的でした。

シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。

当時使えたモノを使っていたハズです。特に特定の機材があったわけではありません。

シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか?

小さなターンと大きなターンでドラマ性を持たせることです。シューティングをプレイしているときは体感時間が長くなるので、音楽にも細かな起伏をきちんと作ることで、それと同時に画面へ集中しているので、音に対しての感覚が鈍くなるので、大きな流れでの起伏もちゃんと作るようにしていました。これは完全に矛盾しているようですが、私自身がシューティングをプレイしていた経験則から来ていまして、論理的な説明をするのがとても難しいです。

これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか?

「レイディアントシルバーガン」と「蒼穹紅蓮隊」でしょうか。なんとも熱くてドラマチックなゲームでした。

これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか?

アレンジはほとんどしたことがないかもしれません。並木が作曲した「バトルガレック」の曲を1曲だけアレンジしたことがありまして、コンピレーション的な楽しさもあったので印象深いです。

これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか?

上記の「バトルガレック」アレンジが終わった後に飲み会をしました。そこで並木が細江さんと佐宗さんをつまえて延々と細江さんたちの曲について熱く語っていたのが笑えました(笑)。

まだサントラCD化されていないご自身のシューティング作品でCD化して欲しい作品はありますか?

サントラとして出版していないのはどれでしょうね。すみません。

今号にはライジング/エイティングのシューティング特集も掲載しています。同社の作品を作曲/編曲したエピソードや裏話がありましたら、お願いします。

「蒼穹紅蓮隊」の開発ではエイティングの皆様の顔をやはり思い出しますね。物静かな人々なのに妙に熱くて、喜ぶと目が真ん丸になってその笑顔が印象的です(笑)。

今後、シューティングのサウンドはどのような存在であるべきだと思いますか?

私はその質問に答えるべき立場にはありませんが、かつて私がプレイしていたシューティングは、プレイしていると一種のトランス状態のようになるので、そこへ誘い、そこで没入できるような音楽であってほしいと思っています。

ベシスケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

「ゼビウス」「ダライアス」「スラップファイト」などなど挙げれば切りがありませんが、私の人格形成にまで影響を及ぼしたのではないかなと思うほど当時は遊んでいました。私自身は最近シューティングゲームから離れてしまった感がありますが、当時からゲーム開発にかかわっていた人々で、今でもシューティングを作りたいと思っている人たちは意外と多い印象があります。生涯の目標として、そんな人々と一緒に、いつかまたシューティングを作れると楽しいだろうなと思っています。

【主なシューティング作曲歴】

- 1988年「リボルバー」(PC-88シリーズ)
- 1991年「ヴェリテックス」(メガドライブ)
- 「マジカルチェイス」(PCエンジン)
- 1994年「疾風魔法大作戦」(アーケード)
- 1996年「蒼穹紅蓮隊」(アーケード)
- 1998年「レイディアントシルバーガン」(アーケード)
- 「アームドポリス バトルライダー」(アーケード)
- 2004年「グラディウスV」(プレイステーション2)

【主なシューティング編曲歴】

- 1998年「バトルガレック」(セガサターン)
- 2003年「怒首領蜂大往生・ケツイ〜神地獄たち〜」(音楽CD)

File No. 002

岩田匡治氏



Masaharu Iwata

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

小学生の頃は、駄菓子屋の店先や温泉地のホテルのゲームコーナーなどでゲームを遊んでいました。まだ機械式のもの主流だった頃でしたね。「スペースインベーダー」以降のビデオゲームブームで各社がいろいろなゲームを出すようになって本格的によく遊ぶようになり、ゲームセンターができて始めて友達と通うようになりました。年齢としては中学生になった頃でしょうか、その頃ツルんでいた友達とはゲームでも音楽でも何でも一緒に遊んでいて、YMOに傾倒してレコードを買ったり、シンセサイザーのカタログを集めたりしていました。高校に進むと念願のシンセを手に入れて、前述の友達とYMOなどのコピーバンドを組んでいました。その頃に作曲の真似事を始めたという感じです。

——ゲームとして特に好きなシューティングはありますか？
いろいろありますが「ギャップラス」や「グラディウスII」はよく遊んだので好きですね。

——作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか？
遊んだり曲を聞いたりしたことがあるものはすべてですね。私が業界に入った頃はシューティングが全盛期で、諸先輩方の素晴らしい作品がどんどん世に出ている頃でしたので、常にすべての作品から影響を受けていました。

——シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。
昔はシンセやキーボードなどで音を確認しつつ、曲のデータを直接テキストファイルに書き、コンパイル（アセンブル）して、ターゲットのデバッグ（あるいは実機）にて聞いては直し、という作業を繰り返して作っていました。最近はシーケンスソフトとか、いわゆるDAW（デジタルオーディオワークステーション）でPC内にてすべてを作るようになりました。

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

対象となるステージの絵や敵キャラなどの流れを見て、自分の中でじっくりくるテンポや音色などを考えて作ることが多いです。この決定作業をする場合、静止画などよりはやはり動いているものの方がいいですね。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

私自身の作品で気に入っているのは「マジカルチェイス」です。PCエンジンのハードはなかなか癖があったのですが、苦勞よりも良いゲームに音をつける喜びが多くあったように記憶しています。久々のシューティングのお仕事となった「虫姫さ

ま」も好きな作品です。

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか？

「EXTRA - HYPER GAME MUSIC EVENT 2007」で流した『オーバーホライゾン』のアレンジです。大幅にはアレンジしていませんがファミコン版では表現できなかった部分を補完して、原曲をゲームで聞いていた方には楽しめるアレンジになっていると思います。ちなみにCD「EXTRA - OFFICIAL COMPILATION」に収録されているのですが、会場で流したバージョンは2分ほど長く、ドラムなどが補強されていたりします。

——これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか？

同人ソフトになってしまいますが「リポルター」はかかわったことでいろいろな出会いと経験をし、この業界で生きていくことを決定付けた作品として忘れられません。弊社社長と出会い、彼からプログラムのデータとして音を記述していくすべを教わりました。この時使っていたサウンドドライバ（テルプシコラ）のデータ記述方法は、後に私が作製したファミコン用サウンドドライバにもほぼそのまま受け継がれています。FM音源の音色作りを覚えたのもこの時です。作曲については始めたばかりでまだまだでしたが、ハードにかかわる技術的な基礎はすべてこの時に覚えましたね。

——今号にはライジング/エイティングのシューティング特集も掲載しています。同社の作品を作曲/編曲したエピソードや裏話がありましたら、お願いします。

お仕事をさせていただくようになった頃、こちらの会社はシューティング専業メーカーといった感じで、これまでにそのように特化したプロ集団とかかわったことがなかったもので、初めての打ち合わせへ伺う時に非常に緊張した覚えがあります（笑）。

——ベシススケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

改めて思い返せば、私がお仕事を続けていく技術や人脈を築き始めた原点がシューティングでした。今ではシューティングのお仕事の機会は減ってしまいましたが、ご用命があればシューティングで胸をときめかしていた若き自身の心を思い出し、全力であたっていくと思います。これからもよろしくお願い致します。

【主なシューティング作曲曲】

1988年『リポルター』（PC-88シリーズ）
1991年『オーバーホライゾン』（ファミコン）
『ヴェリテックス』（メガドライブ）
『マジカルチェイス』（PCエンジン）
1994年『疾風魔法大戦』（アーケード）
1998年『アームドボリス バトルライダー』（アーケード）
2000年『ゴルゴ13 奇跡の弾道』（アーケード）
2002年『ゴルゴ13 銃声の嵐』（アーケード）
2004年『虫姫さま』（アーケード）

【主なシューティング編曲曲】

2003年『超首領 大往生』（プレイステーション2）
2003年『超首領 大往生・ケツイー絆地獄たち〜』（音楽CD）
2008年『鈴木学セレクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム』（音楽CD）
2010年『デスマイルズIIX 魔界のメリークリスマス』（Xbox 360）

並木学氏



——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

インベーダーブームが落ち着いた頃、小学生の行動範囲だったデパートの屋上や商店の店先に置かれたビデオゲームを友達と集まってプレイし始めたのがキッカケでした。遊ぶうちにゲーム独特の電子音に興味を引かれましたね。中学からはラジオを聴き始めて、80年代ポップスやロックなど音楽を聴く楽しみが広がりました。作曲のキッカケは高校の頃、好きだったヘヴィメタルバンドの曲のギターリフを、MSXパソコンを使ってコピーし始めたことでした。そこから次第に、オリジナルっぽくなっていった感じです。

ゲームとして特に好きなシューティングはありますか？
「ギャラクシアン」「ニューヨークニューヨーク」「タイムパイロット」「ジャイラス」「ギャップラス」「ノバ2001」「スティンガー」「グラディウス」「セクションZ」「忍者プリンセス」「ファンタジーゾーン」「ハイボルテージ」「R-TYPE」「ミスターヘリの大冒険」「飛翔鯨」「エリア88」「オーライル」「ガンフロンティア」「雷龍」「魔法大作戦」「ストライカーズ1945」「バトルガレック」「虫姫さま」「デスマイルズ」……あり過ぎて切りがありません（笑）。

作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか？
黎明期からプレイし続けているので、耳にしてきたサウンドの数々には無意識のレベルで影響を受けてきたのだと思います。その中でハッキリ影響を受けたと呼べるのは、ステージごとに変化に富んだBGMが大きな衝撃だった「ドラゴンスピリット」と、音楽に限らずあらゆる面で「バトルガレック」の前身と呼んで過言ではないかもしれない気がする（笑）、ファミコンソフト「サマーカーニバル'92 烈火」です。

シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。
基本的にずっとシンセやサンプラーといった楽器をシーケンサーで演奏する、いわゆる「打ち込み」スタイルで制作しています。昔はそれぞれ専用ハードウェアのMIDI楽器をラックに積んでパソコンのシーケンスソフトから制御していましたが、7年ほど前からは制作環境はPC上のソフトウェアのみでほぼ完結していますね。

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

最も意識するのは「シューティングゲームのBGMであること」です。自分の中には明確・不明確問わず規定のルールがありまして、経験則のためなかなか言語化しにくいものではありますが、その重要さは作品を追うごとに感じます。一般の音楽

はもちろん、他ジャンルのゲーム音楽と比較した場合でも、「シューティングの音楽は特殊」と認識していますね。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

「湾岸戦争」は、NMK在籍時の総括という思いで取り組んだこともあり、感慨深いです。また「虫姫さま」と「虫姫さまふたり」は、個人的に好みの曲調が多くて気に入っています。特に聴いていただきたいのは「デスマイルズ」ですね。まさに、ゲーム・映像・音楽が三位一体となって、シューティングとして唯一無二の楽しさをプレイヤーへ提供できるタイトルだと思っています。まだの方はぜひチャレンジしてください！

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか？

PS2「ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」収録のシステム16版「ファンタジーゾーンII」でのBGMアレンジ。賛否両論あるでしょうけど、僕自身とても気に入っています。「ファンタジーゾーン」両作とセガへ対する想いの丈をたっぷり注ぎ込みましたから。また「グラディウス リバース オリジナルサウンドトラック」では、さまざまな機種のシリーズ名曲群を懐かしい音源スタイルでアレンジしましたが、4つのボーナストラックのうち、特にSCC+PSG音源の2つのトラックがお気に入りですね。

——これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか？

携帯電話アプリ「ドドンブチ零」は、かなり苦勞した仕事のひとつでした。メモリ領域があまりにも小さくてBGMデータが収まりきらず、とにかく音符を消して消して消しまくって詰め込むほかありませんでした。音符を大量にそぎ落としても楽曲クオリティは保たなくてはならず、トレードオフによるチューニングはさながら難解なパズルの様相を呈し、ちょっとだけ携帯電話の譜面データ仕様が恨めしく思える日々でした（笑）。——今号にはライジング/エイティングのシューティング特集も掲載しています。同社の作品を作曲/編曲したエピソードや裏話がありましたら、お願いします。

プログラマーやデザイナーといった開発メンバーが歴戦の猛者ぞろいで、「バトルガレック」の開発直前に合流した僕はとにかく気圧されまくってタジタジ状態だったのを覚えています。ただ、ほとんど毎日皆で呑み歩くほど仲が良かったため、あっという間に打ち解けました（笑）。チームワークはとても良かったです。「あの当時の仲間と一緒にシューティングを作りたい！」と、今でも胸を張って断言しますよ。いやー本当にやりたいですね……心底。

——ベシススケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

いつも楽しんでいただき、ありがとうございます。シューティングは不滅だと思って、これからもガンガン遊びましょうね！ 僕がアーケードのシューティングサウンド制作にかかわってから18年がたちましたが、まだまだこれからも「シューティングハイ状態」を音楽でシンクロ・共有できるように、喰らいついてゆきたいと思います。……では、敵の猛攻の向こう側でお会いしましょう（笑）。

※並木学氏は2012年現在ベシススケイプを退職されていますが、当記事は発行当時そのままの記載内容となっております。

File No. 004

金田充弘氏



Mitsuhiro Kaneda

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

おそらく、初めてビデオゲームを遊んだのは3〜4歳の頃に親に連れられて行ったスキー場のロッジでだったように記憶しています。「スペースインベーダー」の音がすごく怖かった記憶があります。「平安京エイリアン」の遊び方がよくわからなかった一方でカラフルな「ギャラクシアン」が大好きだった記憶があります。

——ゲームとして特に好きなシューティングはありますか？
多すぎて困ってしまいますが、「イメージファイト」を一押ししたいと思います！

——作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか？
こちらも多すぎて困ってしまいますが、「Xマルチプライ」を一押ししたいなと。何かとても得体の知れない寂しさという切なさがトラウマでした。

——シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。
うーん。確か「アトモスフィア」というソフトシンセを使っ

たかな…？

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

——期一会の意気込みで。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

「エスプガルーダII」のステージ4でしょうか。

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか？

「デスマイルズ」の「滅びし水晶神殿の記憶」のアレンジ楽曲でしょうか。

——これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか？

「エスプガルーダII」に参加させていただいた時には、いろいろ初めてだらけの、ないものねだりで、全工程で苦勞していた記憶が。

——ベシススケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

自分が書くのもアレなのですが、これからも弊社発の気合の入ったシューティングサウンドにご期待ください！

【主なシューティング作曲歴】

2006年『エスプガルーダII』（アーケード）

【主なシューティング編曲歴】

2010年『デスマイルズIIX 魔界のメリークリスマス』（Xbox 360）

【主なシューティング作曲歴】

1993年『サンダードラゴン2』（アーケード）

『超時空要塞マクロスII』（アーケード）

1994年『オペレーションラグナロク』（アーケード）

1995年『P-47 ACES』（アーケード）

『湾岸戦争』（アーケード）

1996年『バトルガレック』（アーケード）

1998年『アームドポリス バトライダー』（アーケード）

2002年『怒首領蜂 大往生』（アーケード）

2003年『ケツイ 〜絆地獄たち〜』（アーケード）

『バイクバンディッツ』（Windows）

『ドドンブチ拳』（携帯アプリ）

2004年『虫姫さま』（アーケード）

2005年『エスプガルーダII』（アーケード）

2006年『虫姫さま ふたり』（アーケード）

2007年『デスマイルズ』（アーケード）

2008年『怒首領蜂 大復活』（アーケード）

『グラディウス リバース』（Wii）

『ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』（プレイステーション2）

『デスマイルズ メガブラックレーベル』（アーケード）

2008年『デスマイルズII 魔界のメリークリスマス』（アーケード）

2010年『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』（アーケード）

『デスマイルズIIX 魔界のメリークリスマス』（Xbox 360）

【主なシューティング編曲歴】

1998年『バトルガレック』（セガサターン）

2004年『THE MADNESS BATTLE GAREGGA PERFECT SOUND TRACK』（音楽CD）

2006年『THE SECOND APOCALYPSE ケツイ 〜絆地獄たち〜 PERFECT SOUNDTRACK』（音楽CD）

『サマーカーニバル'92 烈火 ファミコン サウンドトラック』（音楽CD）

2006年『THE SECRET LOVER 虫姫さま REMIX TRACKS』（音楽CD）

2007年『グライアス リミックス』（音楽CD）

2008年『並木孝セクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム』（音楽CD）

2010年『DARIUSBURST REMIX WONDER WORLD』（音楽CD）

『ケイブのうた 〜ぶらっくれーべる〜』（音楽CD）

『デスマイルズIIX 魔界のメリークリスマス』（Xbox 360）

BASISCAPE DISCOGRAPHY



「デスマイルズII X」 ミュージックパックコンテンツ オリジナルサウンドトラック

■ CD1枚
■ ケイブ
■ 8月14日
■ 3000円(税込)
※ ケイブ 参り & オンライン ケイブ 参り 参り

Xbox 360「デスマイルズII X」の予約特典ダウンロードコンテンツとなるアレンジ曲をTECHNOuchi氏や桜庭統氏などの豪華ゲストアーティストたちが担当。青木佳乃氏によるボーカル曲も収録する。ベシススケイプのコンポーザーはゲーム中のシーンBGMとして、フィールドAを並木氏、最終フィールド1を岩田氏、最終フィールド2を金田氏がアレンジを担当している。

阿部公弘氏



Kimihiro Abe

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

音楽は子どもの頃から好きでした。ゲーム音楽に対して興味を持つきっかけになったのは、小学校4年のある日曜の午前に友人とこっそり行ったゲーセンで耳にした「グラディウス」の2面のBGMです。作曲に対する興味ということに関しては、「MSX・FAN」という雑誌のFM音楽館というコーナーの存在とラジオ放送で聴いたクラシックの近現代の音楽、あと高校1年の時に同じクラスになった友人の存在がとても大きいです。

——生涯で初めて遊んだシューティングは？

5歳頃の記憶なのでハッキリはしないのですが、ゲーセンで遊んだ「スペースインベーダー」だったと思います。

——ゲームとして特に好きなシューティングはありますか？

「ブーヤン」「グロブダー」「スカイキッド」「スターフォース（断然アーケードのほう！）」「スターソルジャー」「ヘクター'87」「レッドアラート」「グラナダ」「プラスターバーン」「アレスタ2」「GGアレスタ2」「スカイスマッシャー」「ガンネイル」「ストライカーズ1945」「ストライカーズ1945II」「バトルガレック」「アームドポリス バトライダー」「ぐわんげ」「レイフォース」「レイストーム」「レイクライシス」で、最近気に入っているのは「ジオメトリーウォーズ」シリーズです。字数の関係でこの辺で^^

——作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか？

「バトルガレック」「蒼穹紅蓮隊」「レイディアントシルバーク」に大きな影響を受けたように思います。あと、パズルゲームに属する要素が多いと思うのですがシューティング的な要素も多い「クォース」の音楽、また「トライゴン」の一連のボス曲の怪しい雰囲気にも刺激を受けたと自分は感じています。

——シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。

メインシーケンサーは一貫して「Cubase」を使用しています。「虫姫さま ふたり」の時には「XV-5080」とソフトシンセを併用していたのですが、最近はソフトシンセで完結していて、メインのサンプラーは「Kontakt3」を使用しています。シンセ系の音源はフリーのVSTを使用することもあります。

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

ゲームの世界観をよりいっそう引き立てつつも、プレイヤーをズンズンと引き込むような曲にするようにしています。後者に関しては場面展開にあった曲作りということなのですが、縁起要素の強いゲームの場合には、スクロールに合わせた場面展開と曲とに微妙なズレが出てくるのが悩みどころです。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

自分が作ったものは作曲・編曲問わずにすべて気に入っているので、もし全部聞いていただけたとしたら幸いです。

——今号にはライジング/エイティングのシューティング特集も掲載しています。同社の作品を作曲/編曲したエピソードや裏話がありましたら、お願いします。

携帯電話アプリ向けに配信されている「蒼穹紅蓮隊」と「バトルガレック」のデータ制作を担当したのですが、FM音源搭載端末への移植でかなり苦労した記憶があります。「ガレック」のFM音源移植は可能な限りチャレンジをしたもののFMアルゴリズムの違いから再現できない部分も多くありましたが、ドラムスの音などもメモリの許す限り原曲版のものに差し替えていますので、再現度は高いと感じています。

——今後、シューティングのサウンドはどのような存在であるべきだと思いますか？

非常に難しい質問です。ゲームの世界観構築を音楽面でサポートをしつつも、音楽だけ抜き出して聴いてみたときに「尖った存在」であってほしいとは個人的には思います。ただ、それは自分がシューティングを一番数多く遊んだ時期がシューティング黄金時代だったのにも起因する個人的感傷から来るものではないでしょうか？ という自問もあります。

——ベシススケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

ベシススケイプの作家の曲を耳にする機会がありましたら、ぜひ弊社まで感想をお願いします！ 曲自体のご感想を頂けることは非常に少ないのですが、たまに届くご感想が明日への活力・希望にもなりますので、お手数とは思いますが何卒よろしくお願い致します^^

【主なシューティング作曲歴】

2006年「虫姫さま ふたり」(アーケード)

【主なシューティング編曲歴】

2005年「バトルガレック」(携帯アプリ)

「魔法大作戦」(携帯アプリ)

「蒼穹紅蓮隊」(携帯アプリ)

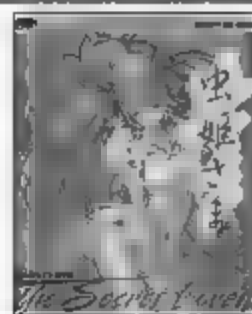
2006年「THE SECRET LOVER 虫姫さま REMIX TRACKS」(音楽CD)

2007年「グライアス リミックス」(音楽CD)

2009年「並木学セレクト シンセスマイルズ プレミアムアレンジアルバム」(音楽CD)

2010年「超音速 大復活 ブラックレーベル」(アーケード)

BANSKAP IMAGEGRAPHY

THE SECRET LOVER
虫姫さま

「虫姫さま」の完全攻略映像DVDにサウンドトラックCD「虫姫さま リミックス」が付属。並木氏と岩田氏が作曲したオリジナル音源の全曲収録に加え、金田氏、岩田氏、並木氏、阿部氏らによる新アレンジ4曲や、レコ娘が歌うボーカル曲「この森のどこかで…」も収録する。なお、付属ブックレットに並木氏と岩田氏の特別インタビューも掲載されている。

■DVD1枚+CD1枚

■INH

■2006年2月14日

■9240円(税込)

File No. 006

上倉紀行氏



Noriyuki Kamikura

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

物心付いた時からピアノやエレクトーン、シンセサイザーなどの鍵盤楽器が自宅に多数あったこともあり、自然と音楽に興味を持つようになりました。また、兄の影響でいろいろなゲームに触れ合う機会が多く、ゲームの音楽を耳コピーしてはピアノなどで弾いて遊んでいたりました。今思うと、外で遊ぶより「家でゲーム」楽器を弾く!といった比較的インドアな少年時代でしたね。

——生涯で初めて遊んだシューティングは?

記憶が少々あいまいなのですが、おそらく「スペースインベーダー」だったかと思います。

——ゲームとして特に好きなシューティングはありますか?

いっぱいあり過ぎて迷うところですが、『武者アレスタ』を挙げたいと思います。『アレスタ』シリーズは総じて好きなのですが、世界観が他シリーズとは異色でBGMもハードロック・メタル調ということもあり、シリーズの中で一番のお気に入りとなっています。

——作曲活動に影響を受けたシューティングはありますか?

「ザナック」「スーパースターソルジャー」「精霊戦士スプリガ

ン」「ジノグ」「戦国ブレード」「シルフィード」……などでしょうか。ゲームとしての面白さはもちろんのこと、世界観や雰囲気彩るBGMが非常に魅力的で、かなり影響を受けました。

——シューティングの作曲をする際の主な使用機材を教えてください。

PCをメインに、ギターなどを使用しています。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか?

『デスマイルズII』の「魔法にかけられた宮殿」という曲です。「シューティングで壮大なシンフォニックメタル系の楽曲を作りたい!!」と、昔からひそかな野望(?)を持っていたこともあり、こうして実現することができ、感無量です。

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか?

『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル EXTRA』(Xbox 360)のステージ4です。「ステージ展開に合わせて曲調やテンポを変化させる」という手法を試みたのですが、想像以上にマッチし「ゲームと音楽との相乗効果がうまく引き出せたのでは?」と思っています。

——ペイシスケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

昔はいろいろなシューティングをプレイしていたのですが、現在では、どんなシューティングでも1面をノーミスでクリアすることすらひと苦労な「ぬるシューター」と化してしまいました……(苦笑)。みなさんに楽しんでいただける魅力的な音楽をお届けできるよう日々精進致しますので、これからもよろしくお願いします!

【主なシューティング作曲曲】

2006年『デスマイルズII 魔界のメリークリスマス』(アーケード)

2010年『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル』(アーケード)

『デスマイルズII X 魔界のメリークリスマス』(Xbox 360)

【主なシューティング編曲曲】

2007年『グライアス リミックス』(音楽CD)

2009年『並木学セレクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム』(音楽CD)

BASISCAPE DISCOGRAPHY



THE MADNESS BATTLEGAREGGA

『バトルガレガ』の攻略DVDにサントラCD「バトルガレガ パーフェクトサウンドトラック」が付属。アーケード版のオリジナル曲とセガサターン版のアレンジ曲、さらに並木氏による新アレンジ曲を収録する。セガサターン版のアレンジ曲は並木氏が3曲、崎元氏が2曲アレンジを担当。新アレンジ曲の「Marginal Stabbling Eruption」は3曲メドレーとなっている。

■DVD1枚+CD1枚
■INH
■2004年12月7日
■5700円(税込)



ゲームサウンドコレクション VOL.6 蒼竜紅蓮隊

崎元氏の作曲による『蒼竜紅蓮隊』のオリジナル音源を完全収録。崎元氏が得意とする重厚なシンフォニックサウンドをベースに、シューティングというジャンルに応じたゾリの良いBGMなども展開される。緊張感のあるサウンドがシリアスな世界観にマッチしており、ゲーム画面の演出とBGMのシンクロ度も高い。

■CD1枚
■MEMレコード
■1998年12月18日
■2400円(税込)

千葉梓氏



Azusa Chiba

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少女時代のことを教えてください。

従兄がいたからだと思いますが、人生が始まって気づいた時にはゲームをやっていました。一番初めにいいなーと思った曲は、ファミコンの『アラビアンドリーム シェラザード』というゲームで、過去フィールドの曲です。物寂しげな雰囲気曲がマッチしていてとても印象的でした。作曲に興味を持ったのは結構遅くて、18歳くらいでした。それまでずっとクラシックピアノを弾いていたのですが、作曲の勉強を始めるまではコードネームも知らなかったのです。ある時期に音楽が大嫌いになって絵を描くほうに走っていたくらいでした。それが今や作曲の仕事をしています。

——生涯で初めて遊んだシューティングは？

ファミコンの『グラディウス』。

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

特にステージ曲の制作のときなのですが、場面の転換に合わせて曲がシンクロするように心がけています。プレイのやり方によってはズレてしまうので完全にはムリなのですが、ステージの進むスピードやボスの出るタイミングなどがあらかじめ決まっているシューティングだからやれることだと思います。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

『怒首領蜂 大復活』の2面の曲です。これは、私が初めてシューティングの仕事で作曲をした作品でした。この曲はAOUエキスポ出展用に先行して必要な曲だったのですが、社内打ち合わ

せの時にそのことをすっかり忘れていまして「2面やります！」と拳手をしてしまいました。ディレクションの並木に何度もデコ入れをしてもらいながら「め切迫るうう！」と作曲をしたという思い出があります。AOUエキスポへ視察に行かせていただいたのですが、実際に動いているところを見たら、中ボスのところまで順調にプレイすると曲が最後まで流れないということが発覚！ 本稼働版では、構成を変え、手を加えて修正をしました。

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか？

『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル EXTRA』(Xbox 360)です。千葉担当は5面とエンディングです。

——これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか？

『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル EXTRA』(Xbox 360)の5面アレンジです。5面という最終ステージ担当ということでしたので、特にプレイヤーの皆様は(難易度的な)思い入れが強いだろうということもあり、中途半端なものは出せないというプレッシャーが一層ありました。例によって、ディレクションの並木に何度もデコ入れしてもらってできたものです。このタイトルでは本家の『怒首領蜂 大往生』の曲から大幅にアレンジするという方向性でしたので、最初プレイした時は「アレ？」と思われた方もいたかと思いますが本家とは少し違う『怒首領蜂 大往生』が楽しめるかと思っています。

ペイシスケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

シューティングファンみなさんはもうお気づきかと思いますが、われわれが担当するシューティング曲は大概「うまく順調にプレイできると曲がシンクロする」ような作りになっています。うまくプレイできるようになった時、プレイ時の爽快感は増すと思います。ぜひ、曲とのマッチプレイも楽しんでください。今日は読んでいただきましてありがとうございました。またどこかでお会いしましょう。

【主なシューティング作曲歴】

2008年『怒首領蜂 大復活』(アーケード)
2010年『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』(アーケード)

【主なシューティング編曲歴】

2007年『グライアス リミックス』(音楽CD)
2008年『並木学セレクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム』(音楽CD)

BASISCAPE DISCOGRAPHY



■CD1枚
■コナミ
デジタルエンタテインメント
■2004年8月18日
■2243円(税込)

GRADIUS V
オリジナルサウンドトラック

崎元氏の作曲によるPS2『グラディウスV』のオリジナル音源を完全収録。トランスなどの曲調をベースとしたことで、これまでの『グラディウス』シリーズにはなかった、よりダイナミックでアップテンポなサウンドを確立している。ボス『ビッグコア』シリーズの登場BGMなど、おなじみの曲も本作では重厚なシンフォニックサウンドによる崎元節となって楽しめるぞ。



■CD1枚
■スーパースィープ
■2007年12月29日
■2940円(税込)

DARIUS REMIX

タイトーの多画面シューティング『グライアス』および『グライアスII』の名曲が、スーパースィープとペイシスケイプのタッグによるリミックスサウンドでよみがえった。並木氏による2部構成のグライアス最終ボス曲や阿部氏による美しくも激しい旋律の『グライアスII』水星シーン曲をはじめ、工藤氏、上倉氏、千葉氏といったペイシスケイプのコンポーザーたちが参加している。

File No. 008

工藤吉三氏



Yoshimi Kudo

——ゲームや音楽に興味を持つようになったキッカケなど、少年時代のことを教えてください。

小さい頃に遊んだファミコンの『女神転生II』の音楽は、終末感の漂う荒廃した東京でアクマ相手にウーザーをぶっ放す主人公という設定と相まって強く印象に残っています。特に戦闘BGMは、テレビを大音量にして延々と聴いていたら親に叱られた覚えが……。その後、ギターを手に取ってバンドを始め、ハイウェイスターやメタルやインテリペリ（いずれも、同ゲームの敵キャラの名称として使われていました）に興味を持ったのは必然だったのかもしれませんが（笑）。

——ゲームとして特に好きなシューティングはありますか？

スーパーファミコンの『エリア88』でしょうか。傭兵として稼いだお金で装備や機体をパワーアップして出撃するというところにロマンを感じますね。思い出深いゲームとしてPCエンジンの『天聖龍』は、子どもの頃にサンタさんにプレゼントでもらった覚えがあります。メカニカルな牛とか最高にカッコイイですね。

——シューティングの作曲時の主な使用機材を教えてください。

機材としてはPCとギターで、ほとんどはソフトシンセで音を作っています。シューティングの楽曲としてはやはりアナログシンセのシミュレート系やリズムループが多い……と思い、自分の曲を振り返ってみると声ネタの使用が多いですね……。ソプラノ、合唱、シャウト、セルフサンプリング（笑）などなど特に今まで意識はしていませんでしたが、担当させていただいた曲の8割ぐらいは何らかの声が入っているような気がしてきました。

——シューティングの作曲をする際に、特に意識している点や注意している点は何ですか？

作曲に入る前段階でどういう曲にするか考える際に、「プレイヤーの心境にどうアプローチするか？」というのを考えています。自機がバンバン敵を撃墜していくような爽快感を出すべきなのか、超凶悪な極殺兵器が出てきて「絶対無理！ こんなに勝てっこない！」という心境を煽るべきなのか……。それと、曲そのものが印象的でステージに合わせてプレイヤーの記憶に残るようなものになるように、と心がけています。

——これまでに作曲したシューティングの曲でご自身が特に気に入っている作品は何ですか？

近作というのがありますが、『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』が気に入っております。斜に構えながら全力疾走とでも言いましょうか、ひん曲がったアグレッシブさは個人的な音楽の趣向とフィットするところがあります。イチオシ楽曲は「怒

首領蜂 大復活」のラスボス曲の「ロングーナカンタータ」ですね。曲を忘れても曲名はまず忘れないでしょう（笑）。

——これまでに編曲したシューティングのアレンジ曲で特に気に入っている作品は何ですか？

『ケツイ 〜絆地獄たち〜 EXTRA』（Xbox 360）です。このアレンジ曲はゲームでの使用が前提でしたので、原曲だと1ステージにつき2ループするような曲も、楽曲全体を再構成してスクロールの展開に合わせて倍の尺にしたり、全体的には原曲にプラスアルファを加えるような形でアレンジしています。楽曲的にも変拍子の高速ブラストビートからスクラッチにいったり、ブレイクビーツへ移行するリズムなど初めて試みることも多い作品でした。

——これまでに携わったシューティングの楽曲で特に苦勞された作品や思い出深い作品は何ですか？

どのタイトルもたいへん手ごわかったのですが、一番思い出深い作品はシューティングとして初挑戦だった『怒首領蜂 大復活』です。何とかすべての楽曲を作り終え、満身創痍状態で筐体での全曲チェックに臨んだのですが、そこで聴いた並木担当の5面の曲にウルッときてしまいました。透明感のあるイントロからクライマックスを煽るメロディ、そして『首領蜂』のメインテーマと流れる中で、これまでの戦い（制作期間）が走馬灯のように頭を駆け巡り、ひとつの作品が出来上がって今ここにあるんだなあと思うとたいへん感慨深いものがありました。

——ベシスケイプおよびシューティングサウンドのファンに向けてメッセージをお願いします。

これからもより面白い作品、今までになかったような作品、血沸き肉躍るようなサウンドを作るため邁進していく所存ですので、どうぞよろしくお願いいたします！

【主なシューティング作曲歴】

- 2006年『怒首領蜂 大復活』（アーケード）
- 2008年『デスマイルズII 魔界のメリークリスマス』（アーケード）
- 2010年『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』（アーケード）
- 『デスマイルズIIX 魔界のメリークリスマス』（Xbox 360）

【主なシューティング編曲歴】

- 2007年『ダライアス リミックス』（音楽CD）
- 2008年『並木学セレクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム』（音楽CD）

BASIC INFORMATION



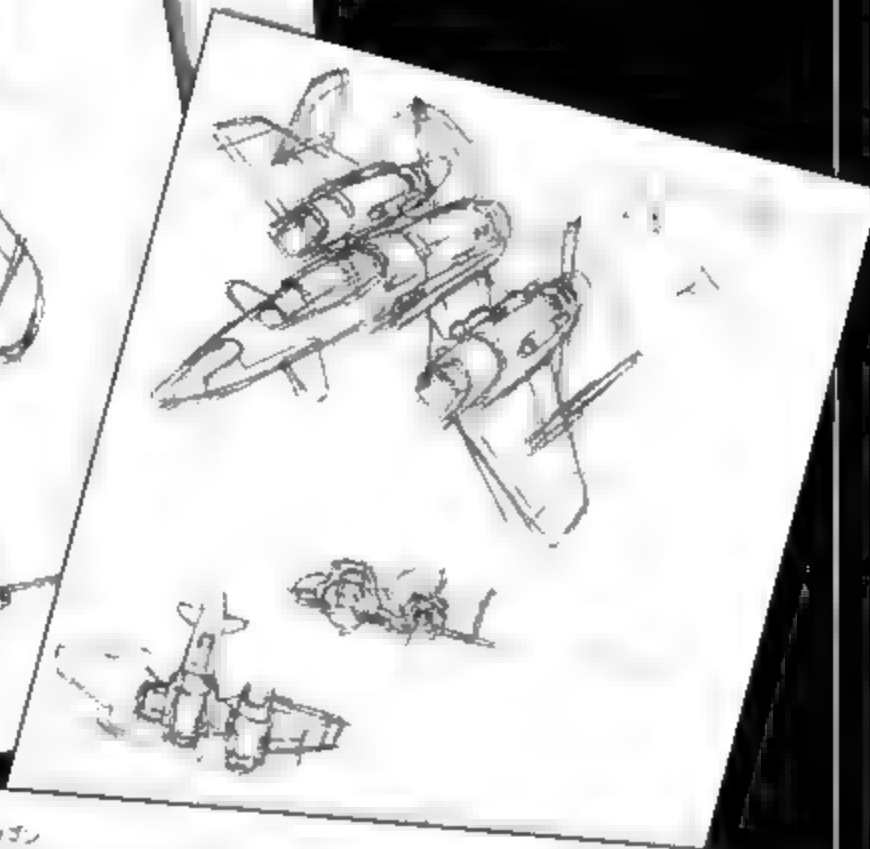
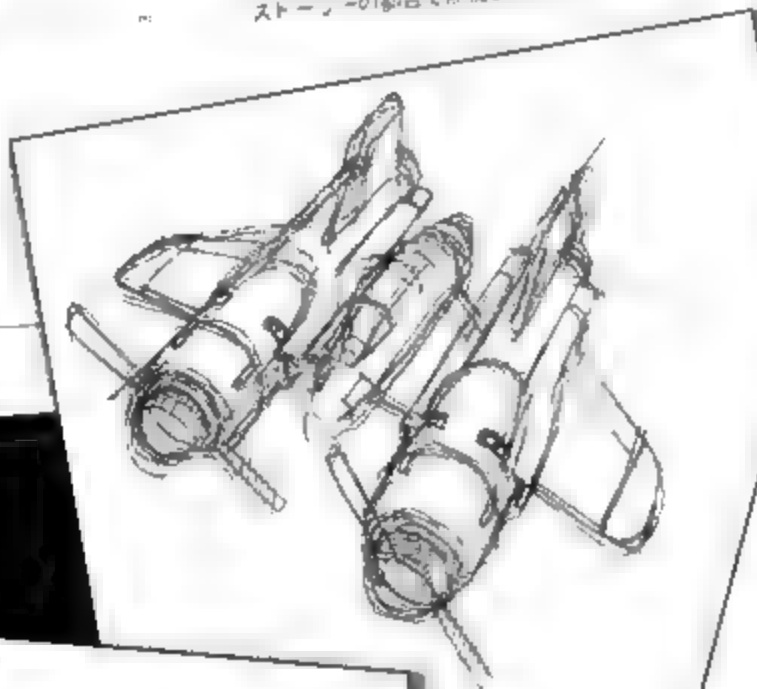
並木学セレクション デスマイルズ プレミアムアレンジアルバム

『デスマイルズ』作曲者の並木氏が、音楽的なシンパシーを感じるアーティストとして選んだ渡部義久氏や古川典裕氏などのサウンドクリエイターが参加するアレンジアルバム。ベシスケイプより、並木氏、工藤氏、千葉氏、金田氏、上倉氏、岩田氏、阿部氏らも参加しており、ダイナミックなサウンドから繊細なサウンドまでバラエティに富んだアレンジ曲が楽しめる。

- CD1枚
- ケイブ
- 2008年4月23日
- 9240円(税込)
- ※Xbox 360
- 『デスマイルズII』
- 初回限定版に同梱

魔導機械について
そのもの始まりは、魔力 マナ を直接動力として、^て 旧世界の
で用いようとして、^り 昔から始まる。その魔法の魂 ^を それと ^が 結び
エネの機械を必要としない原始的な内燃機関も開発されています
魔力 (マナ) を必要としない原始的な内燃機関も開発されています

以上設定。ゲーム中に全く登場しないので
ストーリーの都合で無視しても構いません。



① 一人用時 キャラセレクト



スカイラウンジ
トラップ境界の環境で攻撃力と運動性の「トラップ管理」が、戦術優
越体では、先陣戦をとり入れ、運動野性能を表現。この「増体」が、
戦術優越家で世界中の機関誌を装飾して、る。

サヘルタイガ
アール・ブルの宿敵として攻撃力と防御力を重視し、戦術も
攻めず守るというスタイルは、防御力重視のサヘルタイガの
戦術と対照的なスタイルである。また、戦術も攻めず守るという
スタイルは、戦術も攻めず守るというスタイルである。

[illegible]

ハンマ ショーフ
 フォイヤーを昇るの理想機で光學兵器を實驗的 搭載している
 軽い機体 大馬力のエンジンで超々高速に飛翔 できる
 レーザ 銃の調子を整備して行方不明の命の事に迷

プレイオフ
キューター公費が自費製作した機体で、四輪の無尾翼機である
外見からは想像できないほどの運動性能を誇り、ワンポイントのマークは、その式を証明している
機体は自分の真の能力を越え、使用しても
プレイオフ

フレンドシップ
ハイネケン公興の経営で、重反転プロペラと強力な...を従用、世界的な影響力と
高高度での運動性をもっている
財政的権力も非常に高く、極めて多岐にわたる...の能力を備えている
スチール...

ムチ、ルバウト
ツヴァール男爵の研究室でマルタ博士を任用し、周上へ全力を投入し、新たな強力な機械部品を装備している
この機体の全自動航路計算装置の裏には、男爵の死因で研究された電子計算機によるものである
バスター・ワード
ガーランド博士

「イスター・ソード」
 ガーランド伯爵の居城で時置コウ「クトゥマボのハート」が警戒中である
 エンジンが故障し設置する事より時は早刻 試演を中止する。クトゥマボの「の強みは武器を搭載する
 事が出来る」の機体、搭載されても光学兵器は今の所が少く、

ノットレイ

ノットワイ
ヘルツォース伯爵自身が設計し、象牙が製作した特許である
馬力の有るエンジンをも2基搭載し、馬面積を広く取る事
を以て、人生で破壊力の有る=ワールを提唱する、と
可能にしてゐる。その特異な姿が、少々の意外と感ぜられる。

BATTLE GAREGGA

—銅鉄の咆哮—

STORY

[illegible][illegible][illegible]

...

← GO TO NEXT STAGE

この特集はノンフィクションです。実在の作品、人物、企業等の軌跡を記します。



ライジング / エイティング

STGの軌跡

シューティングに力を入れている首都圏のゲームセンターなどで現在もよく見かける『バトルガレッガ』や『魔法大作戦』シリーズなどの名作シューティングを世に送り出した株式会社ライジング/株式会社エイティング。1993年3月の両社設立から2000年10月のライジング解散(エイティングに吸収合併)までにリリースされた両社オリジナルのシューティング作品8タイトルを特集しよう。また、主に『魔法大作戦』シリーズや『蒼穹紅蓮隊』の開発に携わった、現・株式会社エイティングの外山雄一氏と横尾憲一氏に、ご自身の経歴や開発作品などについて伺ったロングインタビューに加え、貴重な開発資料の一部も掲載する。

1993年	5月	魔法大作戦	P.98
1994年	9月	疾風魔法大作戦	P.100
1996年	2月	バトルガレッガ	P.102
1996年	9月	蒼穹紅蓮隊	P.104
1998年	12月	アームドポリス バトライダー	P.106
1999年	6月	バトルバクレイド	P.108
2000年	2月	グレート魔法大作戦	P.110
2000年	6月	ブレイブブレイド	P.112

※2000年9月『1944 -THE LOOP MASTER-』は、カプコン「19」シリーズのため本特集では割愛させていただきました。ご了承ください。

株式会社
エイティング 外山雄一氏・横尾憲一氏

ロングインタビュー

P.114

PRESENTED BY
SHOOTING GAMESIDE / GERTACK!

剣と魔法の一大スペクタクル!!
これがシューティング新時代!!



AC

■プレイステーション
■ファンタジー
■1993年5月

Text=GERTACK!(現金蔵)

X68

TOWNS

■X68000
■プレイステーション
■1994年12月発売
■FM TOWNS
■プレイステーション
■1995年2月発売

ハイブリッドな世界観を持つ ファンタジーSTGの登場

1993年3月に設立された株式会社ライジングの開発による処女作として、業務用シューティングゲーム『魔法大戦争』が同年5月より各地のゲームセンターで稼働を開始。この頃のアーケードは対戦格闘ゲームの最中で、80年代後半にあったようなシューティング人気は徐々に陰りを見せ始め、そんな中に登場した本作は家庭用ユーザーの取り込みも意識してか、ファンタジーRPGのような「剣と魔法の世界」を舞台に



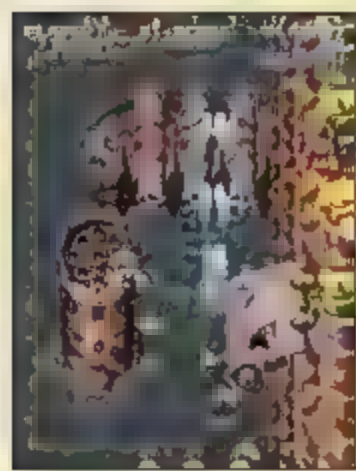
世界観や演出を盛り上げる 敵キャラクターたち

プレイヤーキャラが乗る「魔導戦闘機」やゴブリガン帝国が量産する「魔導兵器」など、本作に登場する機体はあくまでも魔力を動力としている。ステージ1のボス「改造爆撃竜プレスドラゴン」などのように生物を改造した魔導兵器が多く見られる

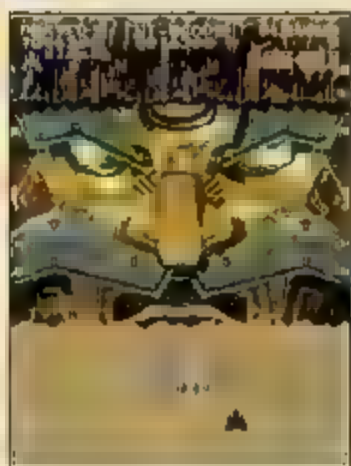
したシューティング作品ということとでゲームファンから注目を浴びた。それまで、純粋にファンタジックな世界観を持つシューティングといえば、ナムコの『ドラゴンスピリット』や『フェリオス』などが有名だったが、『魔法大戦争』はファンタジーをベースにモンスターや魔導機械、忍者などが登場するというハイブリッドな世界観が特徴であった。ゲーム本編は、亜人類ゴブリンを率いる「ゴブリガン帝国」の軍団に攻め込まれた王国を救うため、戦士ガイ、魔法使いチッタ、侍竜ミヤモト、呪術師ポーンナムといった4人の勇士が立ち向かうストーリー。王国の空中城下町から始まり、雲海やダンジョン、遺跡の谷などを突き進み、ゴブリガン帝国までの全6ステージ+αで構成されている。

ほか、「グレートメカゴブリン」などの巨大ロボットも登場。ゴブリガン大王が乗り込む最終兵器「ゴブリガンキング」は、未完成ということで超巨大ロボの顔面部分と両手のみの姿で地中より現れ、最終ボスらしく激しい攻撃を繰り返してくる。

プレイヤーキャラに対するライバルキャラの存在も重要で、ゴブリガン大王のひとり息子「バシネット」は1周クリアまで5度も登場する。真っ赤な機体の飛行形態から、登場することにより装備や攻撃が徐々にグレードアップしていき、ステージ4で巨大なバーニアを装着した宇宙仕様の「スペースバシネット」や、ステージ6で人型に合体した「バシネット



ボスのゴブリガンキングは超巨大で圧倒的な顔面で攻撃も圧倒される



ファンタジー世界を舞台に、モンスターや魔導兵器、忍者などと戦うのだ



パワー、
バランス
共に優れた
バランス
ファイター!

強腕戦士・ガイン



変幻自在の
高速侍!

侍竜・三ヤモト



超ハデな
魔法攻撃で
気分爽快!

魔法使い・チッタ



足は
のろいが
呪文は最強!

呪術師・ボンナム

個性的な設定のプレイヤーキャラ&ライバルキャラ バシネット



ツムジ丸



トファイナルバージョン」などを経て、ゴブリガンキングを倒した後も王国に戻ってエンディングかと思いきや、半壊の状態になったバシネットが城の中から現れ、まだ最後の攻撃を仕掛けてくるという執念深さ。アーケードのシューティング作品においても、ここまでしつこいライバルキャラクターは前例がないであろう。開発者の愛着すら感じ取れる。

また、ミヤモトが師匠の仇として探していた巨大忍者の「ツムジ丸」はゴブリガン帝国のコロシウムで登場。巨大忍者とはいえ、画面上ではミヤモトと同じサイズなのでショットが当てにくく、かなりの強敵だ。

のちに「バトルガレッガ」などのゲストキャラクターとして主人公の四勇士が登場することになるが、さらに「アームドポリスパトライダー」では、ゲーム中に特定条件を満たすことでバシネット、グレートメカゴブリン、ツムジ丸、ハヤテ丸といった『魔法大作戦』シリーズの敵キャラが追加ボスとして登場する。

なお、本作はX68000+FM TOWNSに移植されているが、意外にも家庭用ハードには移植されていない。現在は携帯電話アプリ版でプレイすることが可能だ。

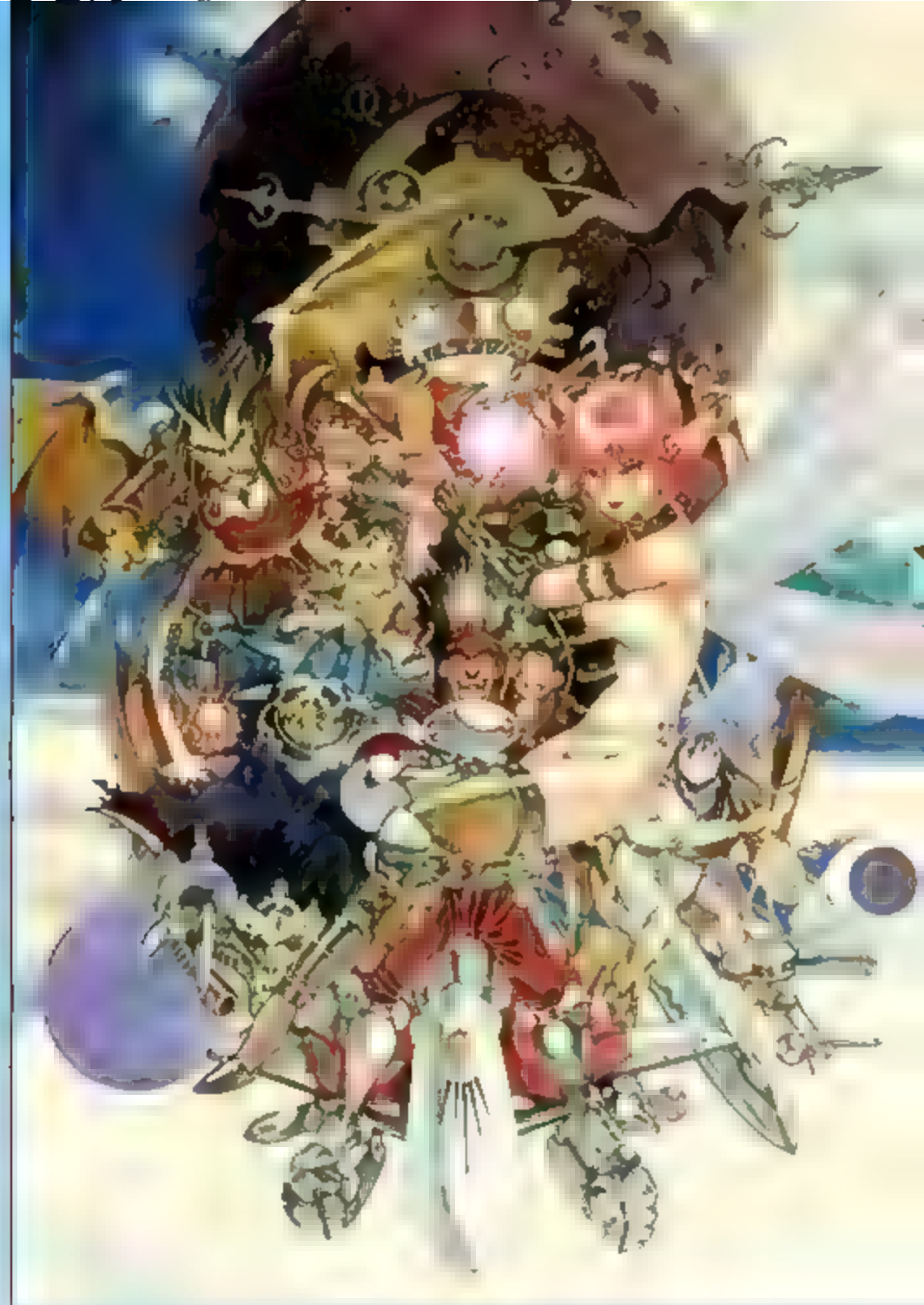
ルール無用の大レース!
勝負を決めるのはこいつらだ!

疾風 魔法大作戦 KINGDOM GRANDPRIX

AC ■ 994年9月
SS ■ 996年6月 4日
■ 5800円
Text=GERTACK! (現金)

ポリュームが2倍になった 『魔法大作戦』の続編

『魔法大作戦』の続編ということ、基本的なシステムや世界観を踏襲しつつ、新たにレースゲームの要素を取り入れたのが特徴。開発者による「うまい人ほどプレイ時間が短縮されてインカム効率が良い」という意図があったようだが、純粋なシューティングゲームとしても難度が高い部類に入るの、あまり評価されなかったことが少々残念であった。基板の容量が増えたことでグラフィックが大幅に向上し、背景などで



細かい描写が可能となった。プレイヤーキャラ数が前作の2倍に増加したほか、ステージクリア後に分岐ルートが設けられたことでステージ数も前作の2倍となり、最終ステージは3通りから選択できるようになった。レース要素として、オールクリア時にドライバーズポイントが総合1位になると真のエンディングが表示されて2周目が開始。各ステージで1位を狙おうとしてショットボタン押しっぱなしのハイパーブーストを多様すると、ショットが撃てず敵弾にも当たりやすくなるので、まずはシューティングとしての攻略を確立して敵の配置を覚えてからレースの勝敗を意識したほうが良いみたいだ。ボンバーでライバルキャラを足止めすることはできるがショットでの攻撃はできず、自機との当たり判定があるライバルキャラに押し出されて敵弾に当たってしまうことがよくある。敵機のパターンよりライバルキャラのパターンのほうがランダム要素が強いので厄介かもしれない。

ストーリーやキャラクターの 前作とのつながり

前作の「ゴブリガン大戦」から戦勝一周年記念の大イベントとして、

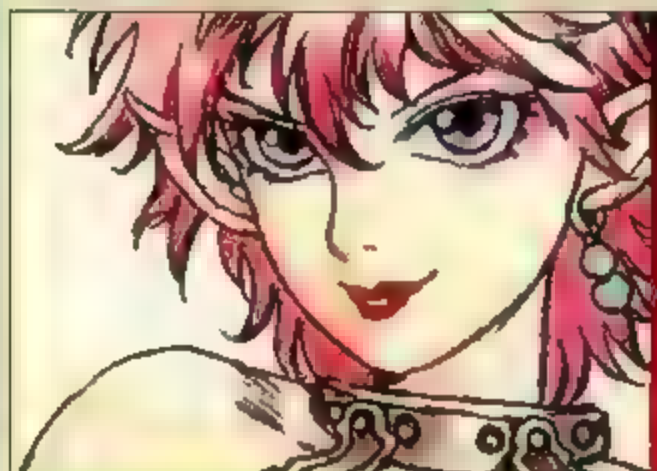
王国の首都バサルナで「大陸横断大エアロレース」が開催。国王コードウェナーの「勝者には望みの物を与える」という言葉のもと、前作の四勇士、ガイン、チッタ、ミヤモト、ポーンナムのほか、巨大妖精ニルヴァーナ、腕白小僧キックル&レイクル、自動鎧オネスト・ジョン、亜人大尉ブルギンといった4組の新キャラが追加され、プレイヤーキャラを8組から選択できるようになった。

ステージクリア後にステージ選択が可能。クリアタイムやポイントも表示される

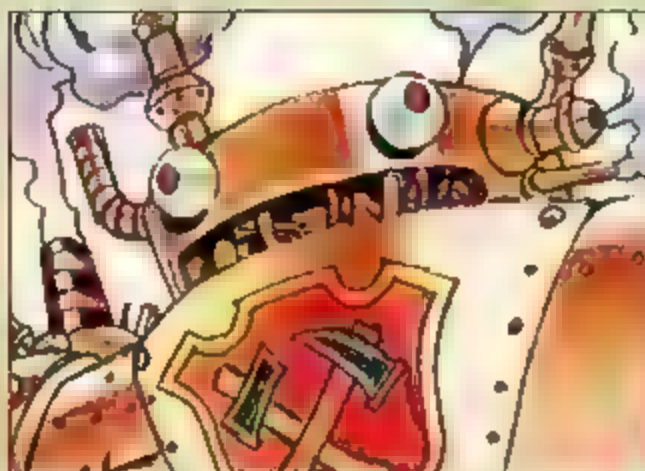


レース参加のザブザンの中にはのちの「バトラー」に登場するカー・ベリットもいる

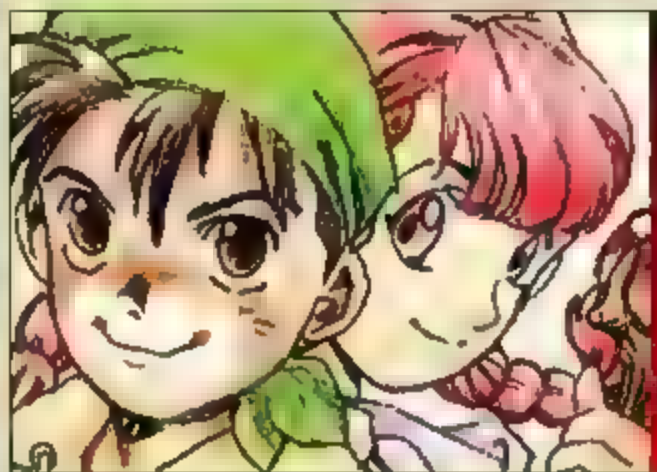




巨大妖精
ニルヴァーナ



機械頭
オネス・トジョン



腕白小僧
キックル&レイクル



悪人犬頭
ブルギン



を願ってレースに参加し、優勝することによってエンディングで国王にその願いをかなえられてしまうのだからちゃんとオチが用意されている。

ステージの中には前作のステージをリメイクしたものもあり、ステージ3・Bは前作のステージ2のような空中戦艦が舞台で、ボスも前作の「スカルハワード二世」につぐ「スカルハワード四世」が登場。ステージ4・Aのディープリダンジョンは前作のステージ3のダンジョンと同じでボスにスライムも登場する。

ステージが進むにつれ、ゴブリガン帝国とは別の脅威となるコボルダたちの「コボルガン軍」の存在が明白になってくる。3つに分岐する最終ステージでは、ゴブリガン軍率いる「バシネットR」との戦いやツムジ丸の息子「ハヤテ丸」との戦い、コボルガン軍の「気象衛星ステインビー」との戦いが繰り広げられる。

なお、BGMの作曲は崎元仁氏と岩田匡治氏が担当しており、レースゲーム要素の追加ということで疾走感のあるノリノリなサウンドとなっている。現在までにサントラCD化はされていないが、セガサターン版の本作および『蒼穹紅蓮隊』のCD・DAでBGMを聴くことができる。

自ら作り出した最強兵器……
それは今、最大の敵となった。

BATTLE GAREGGA

AC ■ 1996年2月26日
SS ■ 1996年2月26日
■ 5800円

Text=GERTACK!(現金稼働)



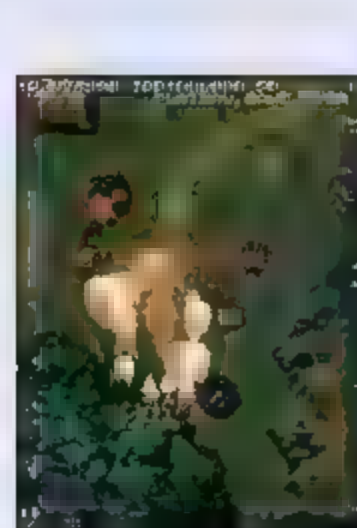
アーケードで現役稼働も多い 『ガレツガ』の魅力

1996年の稼働開始から15年近くたっている現在も、根強いファンの多い『バトルガレツガ』。首都圏では、今でも複数台が同時稼働しているゲームセンターが数軒あるほど人気がある。本作の魅力について、マニアックなシューターの方にはもはや説明不要だと思うが、この特集の機会にもう一度まとめてみよう。

縦スクロールシューティングとしてオーソドックスなゲームシステムながら多くのファンから支持を得て

いる理由として、高難度だが飽きずに何度も遊べる絶妙なゲームバランス、鉄と油のにおいがする硬派な世界観、当時ライジング所属の並木学氏によるデトロイトテクノ調のイカしたサウンドなどがまず挙げられる。

事前知識もなく普通にプレイすると、特定条件により難度が大幅に上昇し敵弾が増えたり敵が硬くなるなどして高次面ではクリアが困難となってしまう。しかし、当時のプレイヤーたちによって発見された攻略要素として、自爆して残機数を減らすことで難度が下がることが発覚。残機数を減らすには当然残機も必要になってくるので、デフォルト設定で100万点スコアによる自機エクステンションを取るためにスコア稼ぎも必須となる。このように残機数を意識しながら進むことによってプレイヤーが任意で難易度を調節することが可能となり、絶望的な難度かと思いきや攻略ポイントさえ押さえればあながちオールクリアも無理ではないという点が挑戦意欲をそそられる。



ボスの破壊の仕方によって配点異なるのもガレツガ攻略の魅力のひとつ

高「都市の廃墟をスペシャルウェポンで破壊すると「鳥ボナス」のチャンス



本作には、ボスのパーツ破壊や隠しボーナス、落とさずに取り続けていくと100点から10000点までに成長する勳章アイテムなどスコア稼ぎ要素がふんだんに用意されている。クリア重視で今までスコア稼ぎには興味がなかったプレイヤーも、オールクリアを目指すためにこうしたスコア稼ぎ要素を探す楽しみを知るキッカケになったようだ。

さらに、敵機を破壊する過程でショットを撃ち込むたびに細かくスコアが加算される「撃ち込み点」の要素もあり、難度が上がれば上がるほど敵機が硬くなるので、上級プレイヤーは撃ち込み点目当てにギリギリまで難度を上げてスコアを稼ぐなどうまくなるにつれて深みにハマる。

のちに発売された攻略ビデオの映像やセガサターン版のオマケ要素として収録されたオールクリア映像などによって多くのユーザーに攻略要



G-1010 戦闘攻撃機
シルバースword

G-130 陸上戦闘迎撃機
グラスホッパー

G-913 重艦上雷撃機
ワイルドスネイル

G-1026 軽艦上戦闘機
フライングバロン

連邦側の拠点防衛戦闘機

G-616 ブラックハート
N-617 ブラックハートmkII

素が知れ渡り、一度はクリアをあきらめたプレイヤーも再び攻略を始め、スコア稼ぎの深みにハマるマニアが増え、マニア人気さらにプレイヤーを呼び、今もなおその人気が続いているのではないだろうか。

無機質ながら魅力のある『ガレッガ』の世界観と機体

田舎町で小さな工場を営むウェイン兄弟はその優れた才能をもって連邦国家の兵器開発主任に抜てきされ、連邦の豊富な資金の元、兄弟は性能を競うようにして数々の新兵器を作り出す。その結果、戦争で人の命を奪ったことに気づいた二人は自ら生み出した兵器をその手で葬り去るため、試作中の高性能戦闘爆撃機「ガレッガシリーズ」4機を持ち出し、大陸全土の占領をもくろむ連邦国家に対して反旗を翻すのであった。

連邦の次期主力戦闘機として開発されたガレッガシリーズ4機は、ゲームスタート時の機体選択画面で特定のボタンを押すことにより、ボタンに応じて機体のカラーリングと名称が変化し、自機の移動速度や当たり判定などの性能も若干変化する。また、本編のストーリーにはまったく関係しないのだが、タイトル画

面で隠しコマンドを入力することにより『魔法大作戦』に登場したガイ、チッタ、ミヤモト、ポーンナムといった四勇士を使用することが可能。このゲストキャラクターのシステムはのちの『アームドポリスバトライダー』などにも継承されている。

また、『魔法大作戦』シリーズのライバルキャラ「バシネット」のようなポジションで、プレイヤーにとってカリスマ的な存在のボス「ブラックハート」。ウェイン兄弟の残したメモをベースに連邦が作り上げた最強の拠点防衛戦闘機ということで攻撃もハンパではなく、中級プレイヤーにとって第一の「壁」となる。

さらに、最終ステージでは強化版の「ブラックハートmkII」が登場するほか『アームドポリスバトライダー』でもブラックハートおよびmkIIが隠しボスとして登場する。

『バトルガレッガ』のアーケード稼働当時は高難度ゆえにそれほど人気は高くなかったが、徐々に知れ渡った絶妙なゲームバランスに加えて、豊富なモードや数多くの隠し要素の存在、秀逸な世界観や音楽などによってマニア人気を高めた結果、名作シューティングとしての地位を築いたのである。

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

AC

■アーケード
■ライジング/エイティング
■エイバルコーポレーション
■1996年9月

SS

■セガサターン
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■1997年2月7日
■5800円

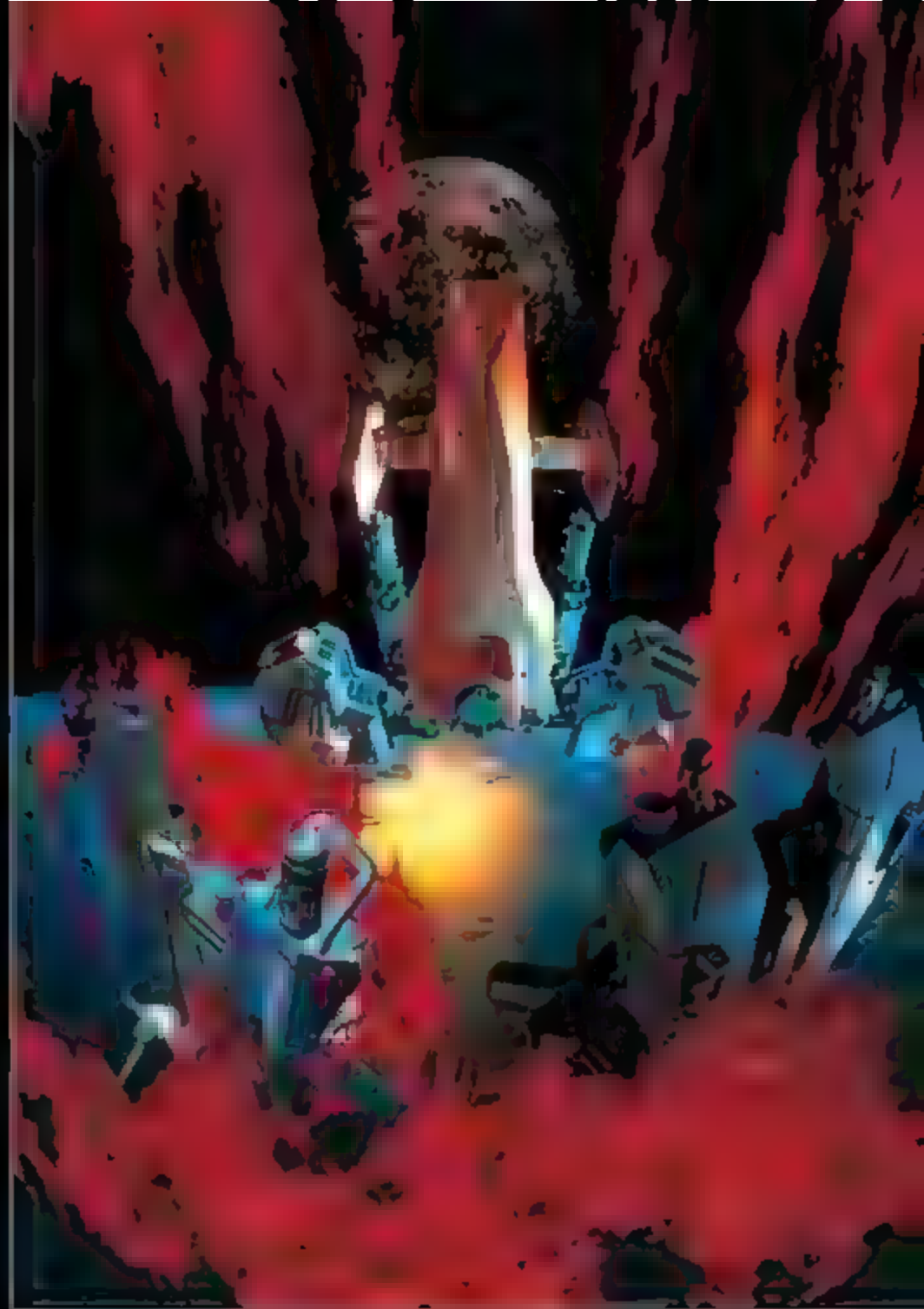
PS

■プレイステーション
■アスキー
■1997年12月28日
■5800円

Text=GERTACKI(現金提供)

立体的なウェブ展開による ロックオン方式を採用

セガサターン互換アーケード基板「ST-V」用に開発された横画面の縦スクロールシューティング「蒼穹紅蓮隊」は、ショットボタン押し放しで自機の前方や周囲にワイヤーフレーム状のウェブが立体的に展開する全方位照準固定システム「N.A.L.S. (No blind spot All range Laser System)」によるロックオン方式が斬新で、画面上に編隊で現れる敵機群をウェブで広範囲にロックオンして一気に破壊することで通常



のショット攻撃よりも効率が高く、爽快感を得ることもできる。

自機は、バランスタイプの「屠竜」、スピードタイプの「紫電」、パワータイプの「闘牙」といった3機体が用意され、いずれも拡散型ウェブと集中型ウェブの切り替えが可能。機体によってウェブの範囲やホーミング攻撃の威力が異なるので、機体ごとに違った戦略で攻略を楽しめる。

明朝体フォントによる テロップが特徴的な演出

近未来の宇宙開発事業をテーマに衛星打上げ請け負い業者「満天星」の私設自衛部隊「JDF」(通称「蒼穹紅蓮隊」)の活躍を描いたストーリー。登場する企業や人物、世界観の設定など細部にわたって開発者のこだわりが見られ、明朝体フォントによるテロップ表示を多用した独特の演出も印象的で、アーケードのシューティングにおいて多くのプレイヤーに強烈なインパクトを与えた。

機体の選択画面や射出シーン、ボスの登場シーンなど随所にわたる演出において、崎元仁氏の作曲による秀逸なBGMとのシンクロ度も高く、全体的に演出が特徴的なシューティング作品としても名をはせている。

アーケードでの稼働より半年もたずにセガサターンへ移植され、互換基板からの高い移植度に加えて演習モードや特別設定機能などの追加要素によりユーザーから高い評価を得た。同年にソフトバンク出版事業部の「セガサターンマガジン」誌で、作・石田祐一氏、イラスト・木下ともたけ氏による「蒼穹紅蓮隊」の長編小説が全24話連載されたほか、デイトリストよりPS版「蒼穹紅蓮隊 黄武出撃」も発売。2005年には携帯電話アプリ版も登場した。

セガサターン版へのスピード移植の甲斐もあってか、ユーザーの知名度は高く、斬新なゲームシステムや秀逸な演出も含めてファンは多い。



ボスの弱点やパーツをウェブ展開でロックオンし、ホーミング攻撃でダメージを与えるのが効果的だ



—私設自衛部隊「JDF」(通称:蒼穹紅蓮隊)—

1号機 S.O.Q-004



「屠竜」

2号機 S.O.Q-010



「紫電」

3号機 S.O.Q-025



「鵬牙」



「屠竜」パイロット
御尽屋重工 軌道事業部
防衛2課課長
ヤシガハカオル
八指田薫 24歳



「紫電」パイロット
御尽屋重工 軌道事業部
防衛2課所属
ニシグボリュウタ
脳良太 19歳



「鵬牙」パイロット
御尽屋建設 重の海防衛隊
主任補
クニムラ
国村リカ 22歳

—各ステージの最優先攻撃目標—



全翼型爆装機

「黒鉄」

STAGE1 東京上空



STAGE2 軌道上

「深閃」

STAGE5 北海油田



「呑竜」

大型戦術格闘攻撃機

STAGE3 峡谷



STAGE4 暗礁宙域

「秋嵩」

汎用戦術戦闘宇宙機



極地戦略輸送攻撃機

「海鳳」



高高度中継機

「高高度中継機」

WELCOME TO VIOLENT CITY

ARMED POLICE BATTLEDER

アームトポリスバトルライター

AC 998年 2月

Text=GERTACKI(黄金郷)

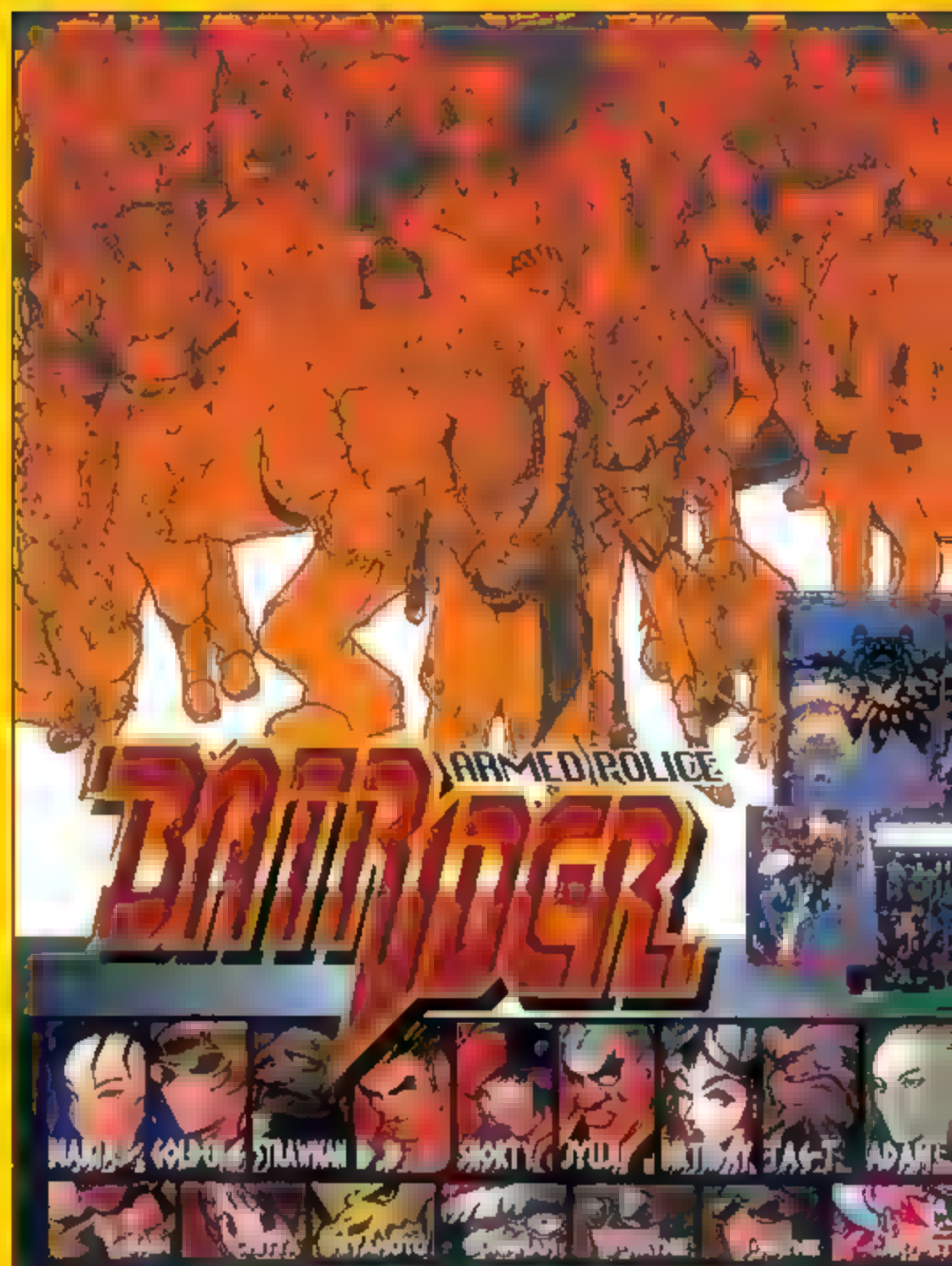
シューティングでは初となる自機のチーム制を導入したことで、残機分の3機を異なる性能の機体でプレイすることが可能。チームエディットも可能で、基本3チーム9機体+ゲストキャラクター9機体で計18機体の中から3機体を選択でき、豊富な組み合わせでプレイを楽しめる。稼働当初は、元警官チーム、超能力者チーム、凶悪犯罪者チームといった3チームの基本キャラのみ選択可能であったが、基板の設定でタイ

3人1組による 自機のチーム制を採用

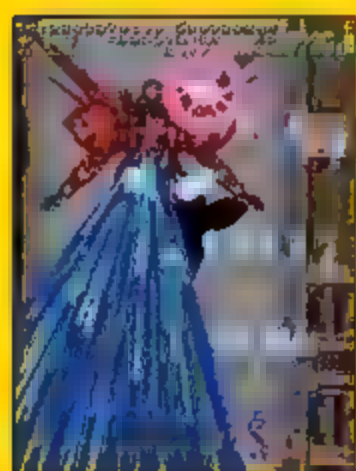
ムリリースのようにゲストキャラクター「ライジングオールスターズ」9機体を使用できるようになった。基本的なゲームシステムは『バトルガレック』を踏襲しており、難度の高さも引き継がれているが、全7ステージの上級コースのほかに、3ステージで終了の練習コースと5ステージで終了の一般コースを採用してプレイヤーの敷居を下げている。また、『バトルガレック』よりも大幅に隠しコマンドが増えており、ショット連射速度の調節や敵弾カラーの変更、得点状況の表示などがゲーム中のコマンド入力で行え、さらにマニアックな仕様となっている。アーケードゲームとして豊富な種類の自機やモード、数多くの隠し要素の実装に加え、上級コースのオルクリアを目指す難度が高いので、何度プレイしてもプレイヤーが追いつかないほどポリュームのあるシューティングという印象が強い。やり込みがいのあるゲームなので、家庭用に移植されていないのが残念だ。

エアバイクに乗り暗躍する ZERO COPたち

法で裁ききれない悪を断つために犯罪者で組織された政府の秘密エー



ジェント「ZERO COP」。3人1組のチームでゼノピア島に侵入し、悪徳企業ギガンテック・サイバートロン社を壊滅させることが目的のストーリー。いわゆる、ワイルド某や某ハングマンのような任務である。最終ボスのギガヤマ社長を取り巻くバックストーリーをはじめ、登場キャラクターすべてに個性的な設定が付けられている。ライジングオールスターズ以外にも、超能力者チームのストローマンは、実は『蒼穹紅蓮隊』に登場した過激派自然保護団体「リトルアース」の元一員という設定もあったりして、本作はいろいろな点でライジング・シューティングのお祭りのな作品となっている。



1面の中間地点には、『バトルガレック』にあったような「鳥ボーナス」が存在する

ハイウェイ・ステージのボスは出現条件により連続して1~3体出現する



エアバイク9機+ライジングゲスト9機!

総勢18機の大迫力!

シューティング初のチーム制(18機中3機選択)を採用!!



D.D.(23)
犯罪内容:
麻薬密売及び斃命(冤罪)
搭乗機:
FLY'NG KILLER



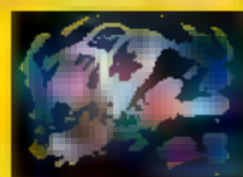
ショーティ(22)
犯罪内容:
麻薬密売及び斃命(冤罪)
搭乗機:
Carry Carry



ジュージ(28)
犯罪内容:
警察署内で大暴れ、重軽傷者多数
搭乗機:
Sangerea 5280



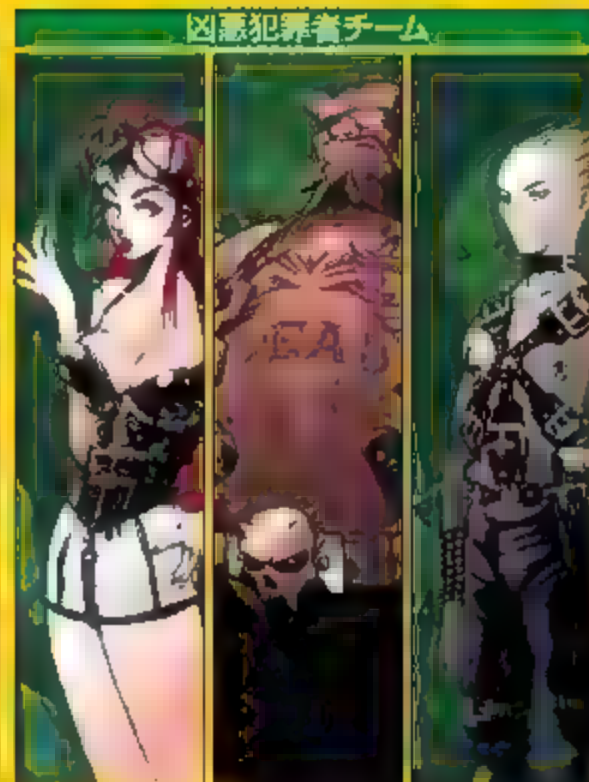
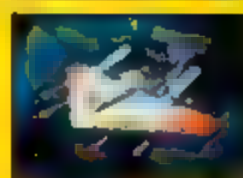
マリア(15)
犯罪内容:
反社会的宗教団体運営
搭乗機:
CLITTER 4



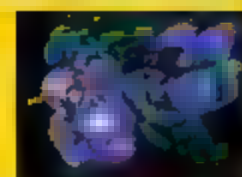
ゴールデン(25)
犯罪内容:
結婚詐欺
搭乗機:
Razar Back



ストロウマン(33)
犯罪内容:
テロ活動
搭乗機:
Beyond 8570



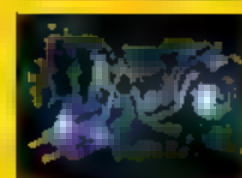
バースデイ(24)
犯罪内容:
連続銀行強盗
愛する夫:
Mad Romero



タグ・T(26)
犯罪内容:
犯罪の暴走集団リーダー
搭乗機:
GR ZZLY VSE



アダム(19)
犯罪内容:
殺人等
搭乗機:
V-TWIN BOGIY MAN



ライジングオールスターズ



B・ウェイン(29)
登場作品: "バトルガレック"
搭乗機: SILVER SWORD, FLYING BARON

J・ウェイン(27)
登場作品: "バトルガレック"
搭乗機: GRASSHOPPER/WILD SNAIL

戦士 ガイン(27)
登場作品: "魔法大作戦", "疾風魔法大作戦", "バトルガレック"
搭乗機: VALHALLYZER

魔法使い チッタ(21)
登場作品: "魔法大作戦", "疾風魔法大作戦", "バトルガレック"
搭乗機: GUN DOLF

侍竜 ミヤモト(71)
登場作品: "魔法大作戦", "疾風魔法大作戦", "バトルガレック"

呪術師 ボーンナム(年齢不詳)
登場作品: "魔法大作戦", "疾風魔法大作戦", "バトルガレック"
搭乗機: GOLGODIAN

カー・ペット(19)
登場作品: "疾風魔法大作戦"
競逐: MAG C CARPET



敵キャラクター

キガヤマ タイガ(56)
ギガンテック・サイバートロン社長
搭乗機:
究極境界圧クラフト「ディスチャージ」

ソバット
懲役350年を宣告された
根っからのサディスト
搭乗機: 四本脚ヒューマノイド「GREEN」

エンビー
懲役500年を宣告された
第一級犯罪者
搭乗機: 高機動ヒューマノイド「RED」

ブルント
懲役325年を宣告された
凄腕のハッカー
搭乗機:
高機動ホバーヒューマノイド「YELLOW」

最強の戦闘機 BATTLE BAKRAID

《PHASE1》



1号機
F-117 SKY DRAGON

2号機
F-101 SABER TIGER

3号機
F-94A LIGHTNING WOLF

4号機
A-65D HAMMER SHARK

《PHASE2》



5号機
F-111B FLAME VIPER

6号機
XF-08 STEEL BAT

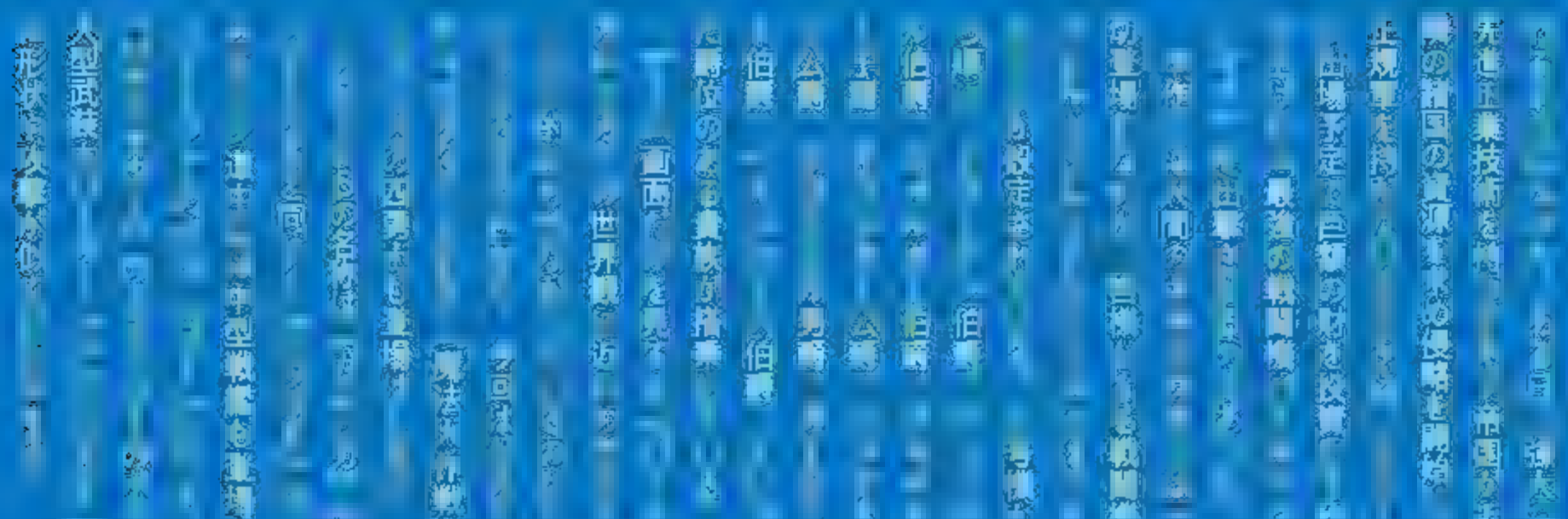
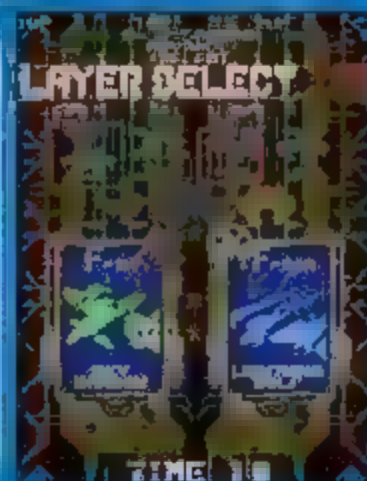
7号機
A-86P SOLID RAY

《PHASE3》



8号機
XF-99A BUSTER LIZARD

9号機
A-88A BLADE OWL





「魔法大作戦」がグレートに
なつて帰ってきた!

カブヨシのアーケード用システム基板「CPSシステムII」を用いた「ドラゴンクエスト」の第2弾として「エイトエンガゼライズ」の夕の「グレイト魔法大作戦」が誕生。90年代後期よりカブヨシの名作対戦格闘ゲームを支えた高性能基板をもつて「魔法大作戦」シリーズが表れ、もグレイトによりみがえったのだ。本作では新たに「エイトエンタルチェン」および「エイトエンタルバスター」をいう2つのボクシング押し



つ放しによる攻撃属性の変更と開放のシステムを搭載。赤の属性「タリム」の敵に、青の属性「エムラルドアイズ」の2種類があり、異属性の敵に対しての攻撃力と得点倍率は2倍で、同属性の敵に対しての攻撃力と得点倍率は1.2となる。エレメンタルチャージで「おたからアイズ」をため、エレメンタルチャージで敵を倒すと「おたからアイズ」が出現。11種類で8段階ある「おたからアイズ」をひとつの種類のそろったときに以降のアイズ取得はすべて倍率がかかるという得点システムを採用。倍率には関係しないが4種類の「タリム」「エムラルドアイズ」が存在し、伝説「囚われの妖精」宝のキアラもおたからとして登場する。

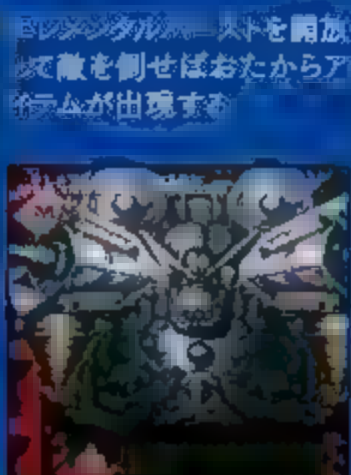
重人大戦から50年経ち
新たな四勇士が登場

「魔法大作戦」の「亜人大戦」終結から50年が経ち、王を失ったゴブリの残党たちは地の底に「地底ゴブリ王国」を築き上げていた。地の底からの侵略に事態を重く見た国王、タランは地底ゴブリに多額の賞金を設定し、伝説の四勇士の再来を願った。

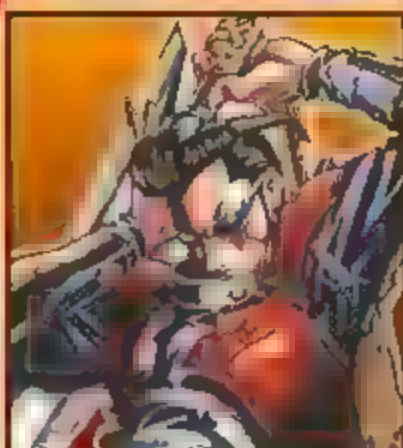
今回の主なブレキやキヤラは「魔法大作戦」シリーズでおなじみのガイたちではなく、戦士X回、魔導師カルズ、3人組の呪術師タリム、そして新キヤラとして登場した22歳となったサムライをやめた竜人さやモトを加えた4組が登場。そして陣しキヤラタリムとして、戦士ガイ、魔法使いチウタ、さらには、ライダリーからお尋ね者バリエス、王子ゴールデルが参戦した。本作を全体的に見ると、前作ボス役のバリエス版や明朝体フォントを用いた日本語テロップ表示、ボムチップ回収システムなど、これまでライオンゲッターズの集大成的な部分も見られる。



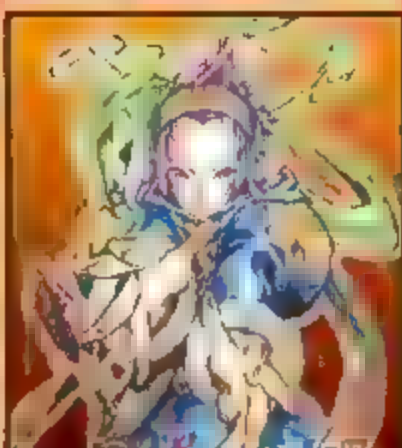
地底ゴブリンになってボスも
パワーアップ。敵の属性相
性で攻撃しよう。



ARE YOU GREAT? WE ARE GREAT! THIS IS...グレート魔法大作戦



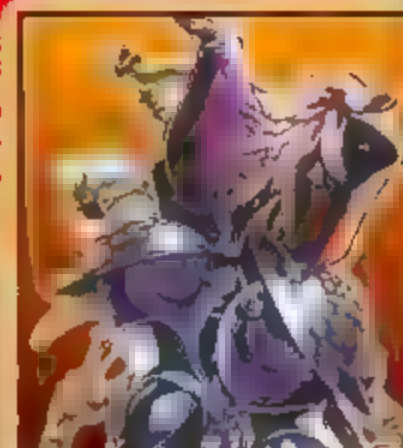
戦士ソロバン (20)
搭乗機: 魔道戦闘機アトロイト



魔導師カルテ (18)
搭乗機: 魔導生命戦闘機ケルバ・ヌクク



竜人ミヤモト (122)



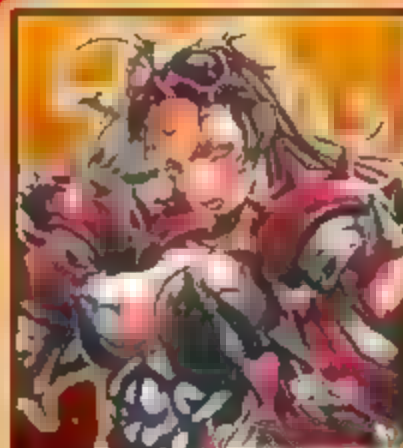
呪術師グリムレン (全員11)
搭乗機: 戦闘形態四・カリギュラン



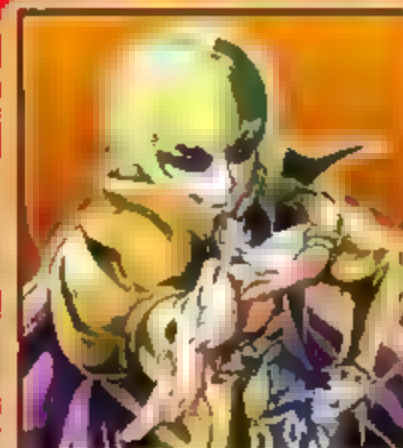
戦士ガイン
搭乗機: 魔導戦闘機ヴァルハライザー



魔法使いチッタ
搭乗機: 魔導戦闘機ガン・ダルフ



お尋ね者バースティ
サイボーグの夫: 改造人間ロメロ・スタスキー



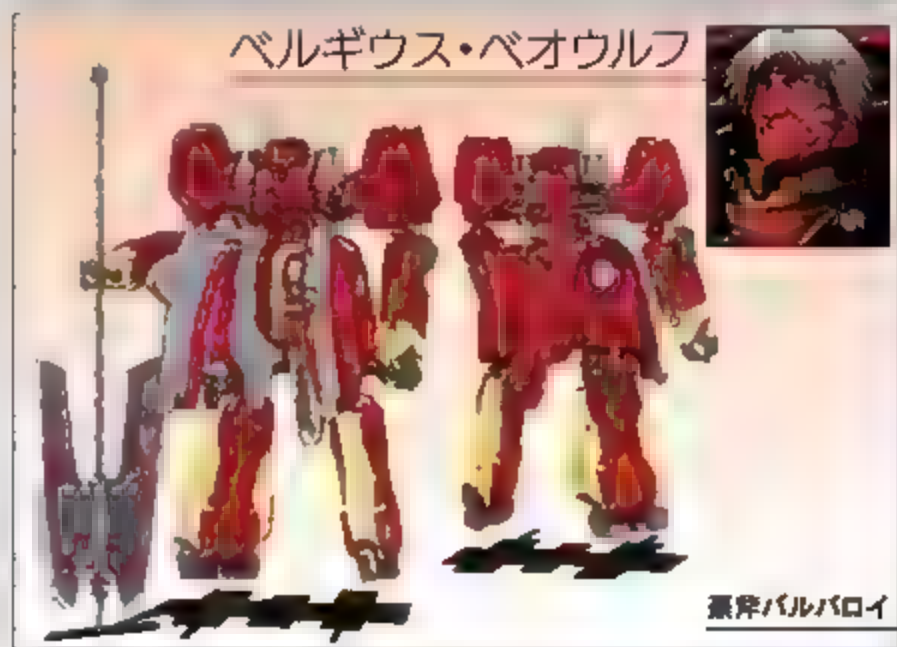
王子ゴールデン
搭乗機: 秘密戦闘機ラブハンター2000

今回、エイチエックスが提供いただいた本作キャラクターのイメージイラストは、アニメーション魔法と戦うシリーズ「グレート魔法大作戦」のキャラクターデザインを手掛けたアニメーションの馬場嘉彦氏が描いたものですが、この機会に本ページを機にぜひ使って掲載するので読者のみなさまも是非ご活用ください。なお、中央右側のイラストにはロゴが載っているものですが、本作のロゴと時に使用したロゴの画像とを載せています。



レム・ハイランド

呪剣エグゼルグ



ベルギウス・ベオウルフ

魔斧バルバロイ



キース・キルシュタイン

神槍ゲイ・ボルク

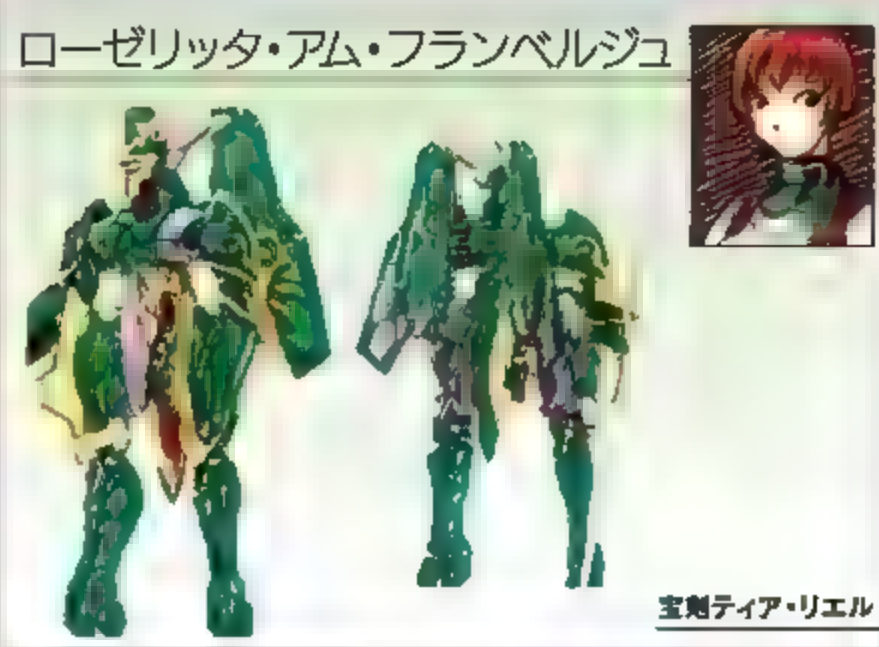
ガードシステム搭載! ブレイブブレイド BRAVE BLADE

AC

ト
ク/エイティング/ナムコ
2000年6月

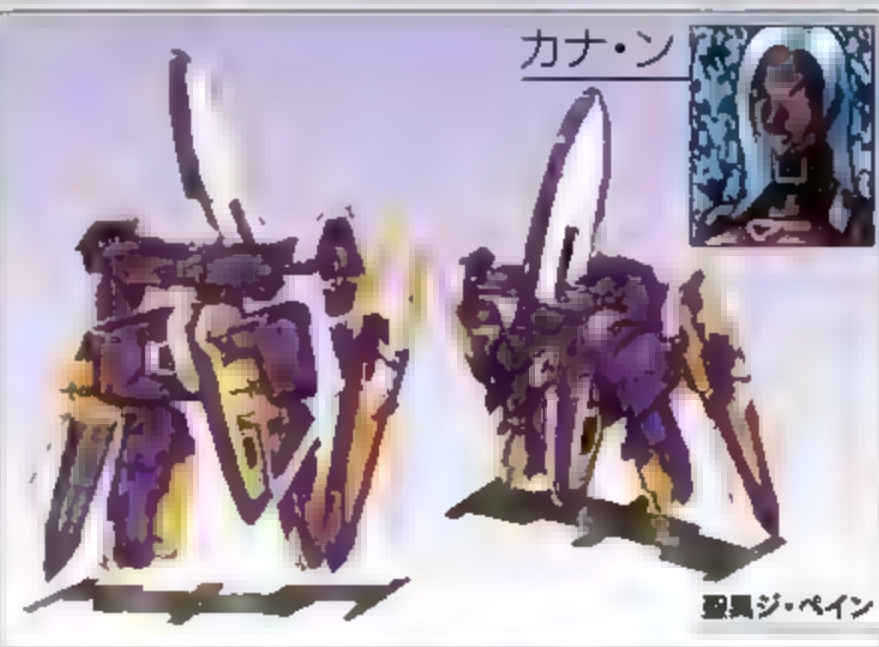
Text=GERTACK!(黄金城)

ショット攻撃の飛行形態と剣攻撃の騎士形態を使い分けでき、敵弾完全防御可能な新機能ガードシステムを搭載したハイパーバリアブルシューティング!



ローゼリッタ・アム・フランベルジュ

宝剣ティア・リエル



カナ・ン

聖具ジ・ペイン



ナイトモードのソード攻撃だと高得点チャンスの特典アイテムが出やすい

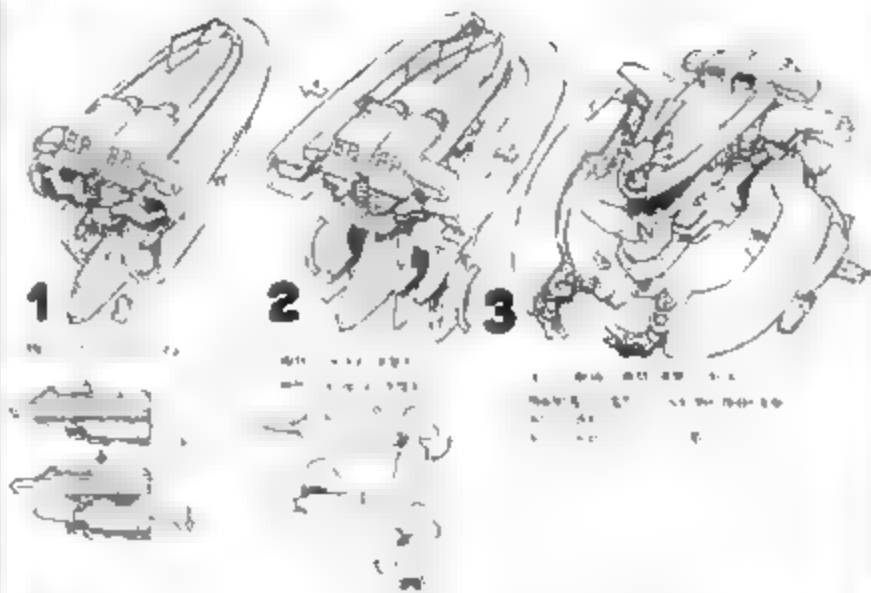
3面ボスの多刃式魔剣兵器「ビッグマウス・ナイトメア」も変形してくる



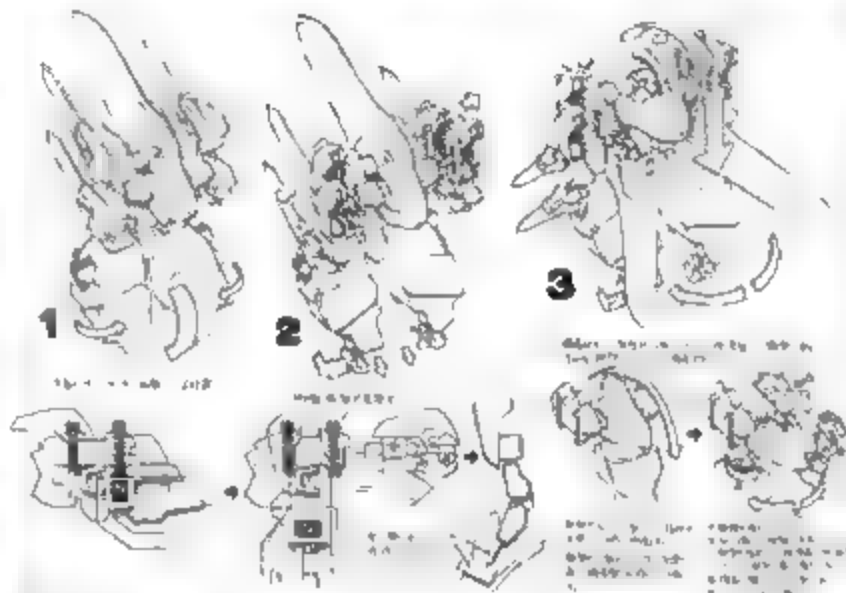
これまでの作品の続編ではないオリジナルのシューティング『ブレイブブレイド』。一見『魔法大作戦』のようなファンタジックな世界観ながらコミカルさのまったくないガチでシリアスなストーリーが展開される。浮遊する巨岩「秘鉱石」が存在する惑星エルナを舞台に中央王国グラナルドと極北の国ユガの戦いを描いた物語。禁断の破壊兵器「魔剣」を戦線に大量投入したユガに、開戦後わずかにひと月で首都以外のすべての拠点を失ってしまったグラナルドは、超高純度秘鉱石兵器「龍騎士」

刀剣をモチーフにした
ファンタジーシューティング

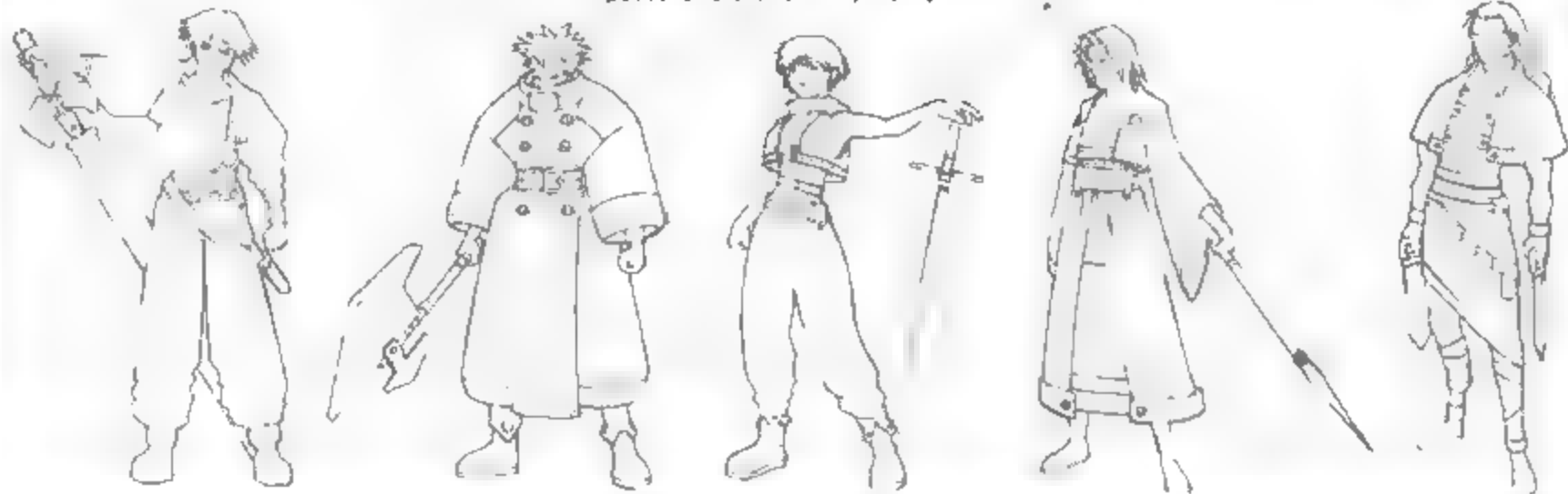
3面ボス「ビックマウス・ナイトメア」設定資料



4面ボス「ロード・ブランデッシュ」設定資料



初期キャラクターデザイン



を用いて魔剣兵器の破壊を含む北国首都攻略作戦を行うのであった……。

プレイヤーキャラたちが搭乗する機体は剣や斧、槍などの刀剣がモチーフとなっており、ボタンに応じた攻撃を使い分けることで飛行形態のファイターモードから騎士形態のナイトモードに変形することが可能。ファイターモードはメインショットとサブショットで攻撃し、ナイトモードではソードで攻撃を行う。また、敵機の破壊などで回復するガードゲージを消費することで、敵弾を完全に防御する「ガードシステム」や、一定時間無敵の状態となって攻撃も行える「コア覚醒」が使用できる。

本作に特徴的なスコア稼ぎシステムなどはないが、取り続けることで100点から最大10万点までに成長するという、『バトル』シリーズでおなじみの勲章アイテムが登場する。

ファイターモードのショット攻撃で敵機を撃つと撃ち込み点が得られるメリットはあるが敵弾に当たると一発でミスとなってしまう。その点ナイトモードだと、敵弾の防御や強力なソード攻撃が可能なか、ソード攻撃でのみ勲章アイテムを育てることがあるので、スコア稼ぎを意識しはじめると全体を通してナイト

モードで進むことが多くなり、シューティングゲームというよりもアクションゲームに近くなってしまう。ボスなどで弾幕の多い場面がよく出てくるがガードシステムを多用すれば切り抜けやすいので、ライジングのシューティングとしては難易度が比較的易しい作品かもしれない。

**ライジング最初で最後の
ポリゴン・シューティング**

PS互換基板による開発でポリゴンを用いたグラフィックが可能となり、主にボスの登場シーンや変形シーンなどで派手な演出が見られる。ステージ開始時には、作戦の舞台となる地名と日時が英語のテロップで表示され、日本語による字幕が映画のような雰囲気醸し出していた。

サントラCDなども発売されていないのであまり知られていないようだが、本作の世界観とマッチしたシンフォニック調で幻想的なBGMも秀逸で、ゲームの緊張感が高まる。

基板の回りが少なかったことや家庭用への移植もされていないのでマイナー作品の部類に入ってしまう本作だが、もしもゲームセンターで見かけたらプレイしてみたい。

株式会社エイティング シューティングクリエイター 外山雄一氏／横尾憲一氏 ロングインタビュー



株式会社エイティング 取締役 開発推進部長 外山雄一氏



開発担当作品

- 個人
VILZAM (MSX/1985年 ※「ログイン」監にプログラム掲載)
- テクノソフト
九玉伝 (MSX2/1987年) プログラム移植
「D (ディーダッシュ)」 (MSX2/1987年) プログラム移植
「フィードバック」 (MSX2/1988年) 企画・プログラム
「ヘルツォーク」 (MSX2/1988年) 企画・プログラム
「新九玉伝」 (MSX2/1988年) プログラム移植
- コンパイル
武者アレスタ (メガドライブ/1990年 ※販売 東亜プラン) メインプログラム (企画も多少参加)
精霊戦士スプガン (PCエンジン/1991年 ※販売 ナグザット) メインプログラム
「スプガンmark2」 (PCエンジン/1992年 ※販売 ナグザット) 企画・シナリオ・メインプログラム
- ライジング
魔法大作戦 (アーケード/1993年) メインプログラム
疾風魔法大作戦 (アーケード/1994年) メインプログラム
蒼穹紅蓮隊 (アーケード/1996年) 企画・メインプログラム
蒼穹紅蓮隊 (セガサターン/1997年 ※販売 エレクトロニック・アーツ・ピクチャーズ) プログラム移植
「グレート魔法大作戦」 (アーケード/2000年 ※販売 カプコン) メインプログラム

株式会社エイティング 開発推進部 開発推進セクション セクションサブリーダー 横尾憲一氏



- コンパイル
「スプガンmark2」 (PCエンジン/1992年 ※販売 ナグザット) 手伝い
電忍アレスタ (メガドライブ/1992年) 初期メカデザイン
- ライジング
魔法大作戦 (アーケード/1993年) グラフィック・ストーリー・キャラクターデザイン
「マジンガ Z」 (アーケード/1995年 ※販売 パンダインスト) 企画原案
疾風魔法大作戦 (アーケード/1994年) グラフィック・企画・キャラクターデザイン
蒼穹紅蓮隊 (アーケード/1996年) 企画 キャラクターデザイン
蒼穹紅蓮隊 (セガサターン/1997年 ※販売 エレクトロニック・アーツ・ピクチャーズ) 企画
「バトルガンガ」 (アーケード/1996年) ストーリー・ゲストキャラグラフィック
「アムドボス」 (アーケード/1998年) ストーリー・キャラクターデザイン
「グレート魔法大作戦」 (アーケード/2000年 ※販売 カプコン) 企画・グラフィック
- エイティング
「ゴルゴ13 奇跡の弾道」 (アーケード/2000年 ※販売 パンダイナムコゲームス) モーション・OPデモ

ライジングとエイティング 設立以前について

「これまでに開発してきた作品の中でお気に入りのタイトルは何ですか？」

外山 家庭用なら「スプリガンmark2」、アーケードなら「蒼穹紅蓮隊」です。

横尾 初めてのアーケードタイトルである「魔法大作戦」と、難産でしたがなんとかまとまった「蒼穹紅蓮隊」ですね。あと、シューティング作品ではありませんが、アーケード的な感覚を家庭用で活かした「くるりんスカッシュ」(ゲームキューブ)も気に入っています。

「ゲーム開発に興味を持つキッカケとなった作品や物事は何でしたか? また、少年時代についても教えてください。」

外山 最初のモチベーションは「インベーダーゲームを自宅で遊びたい!」という点に尽きます。1980年前後の近い時期に「スペースインベーダー」、「スター・ウォーズ(エピソード4)」、初代「機動戦士ガンダム」などが世に出て、各マイコン雑誌に(著作権無視の)スター・ウォーズゲーム、ガンダムゲームがいくつも掲載されました。その当時、小学5年生の頃だったか、最初に買ったマイコンとして、シャープのMZ-80シリーズやNECのPC-8001シリーズを買えばいいものを、日立のベシックスマスターレベル2というマイナーな機種を選んでしまったので、対応するゲームがマイコン雑誌にほとんど掲載されておらず、自分で作るしかない状態になってしまったこ

とが大きいと思います。また、マニュアルに6800アセンブラのニモニックが掲載されており、数年後の中学時代にはアセンブラもある程度扱えるようになりました。小学6年生の頃だったか、日立主催のプログラミングコンテストに自作のゲームを応募して、賞金8千円をもらった覚えがあります。この頃すでに、将来はゲームプログラマーになる」と考えていました。その後、MSXに乗り換えて、読む雑誌は「ログイン」と「MSXマガジン」になりました。高校時代にはMSXの自作ゲームがログイン誌に掲載され、2度原稿料をもらいました。この原稿料は合わせて30万円ぐらいあり、バイト代と合わせてバイクが買えましたね。それというのも、確かログイン誌で、ゲームプログラムコンテストの賞金や原稿料でバイクを買った中村光一氏（五代響氏だったかも？）の写真を見たことが影響しています。思えば、もし小学生の頃にMZ-80やPC-8001などメジャーな機種を買っていたら、雑誌のリストを打ち込んで遊ぶだけという少年時代になっていたかもしれません……。

横尾 小学5年生くらいの時「パックマン」がはやったんですが、遊ぶ場所が小学生立ち入り禁止になり悶々としておりました。そこで、自分でノートに「パックマン」をボードゲーム化したものを作って友人などと遊ぶうちに、クラスでオリジナルボードゲーム作りがはやったことがありました。ボードゲームといってもたわいのないものですが、自分の作ったもので他人が楽しむという快感はその頃に覚えたような気がします。高校時

代は、毎日絵を描き、模型を作り、ゲームをするという、どこに出しても恥ずかしくないほどのボクラでしたが、振り返ってみるとすべて今の仕事に生きているのが不思議なところですね。特に模型作りは、実際は十数センチに満たないプラスチックのキットを、いかに本物に見せるかということに心を砕くわけで、ゲームの中に本物らしい世界を作るという点において共通項を感じることが多かったと思います。

外山さんが特に思い入れのあるパソコンの機種は何ですか？

外山 強いて言えば最初のMSXです。当時、アスキーとマイクロソフトが旗を振って「パソコンの規格を統一する！」というテーマで始まった規格だったので、これで機種争いがなくなるのでは？と、夢が広がりました。MSX規格の発表時には新聞に全面広告が掲載されたのですが、しばらくこれを自分の部屋の壁に貼ってたほどでした。

好きなゲームを3タイトル挙げるとしたら何でしょうか？

外山 「ザナック」（ファミコン）、「コロニーウォーズ」（PS）、「ソビエトストライク」（PS）ですね。

横尾 「武者アレスタ」（メガドライブ）、「パイロットウイングス64」（ニンテンドウ64）、「ジオメトリックウォーズ2」（Xbox 360）でしょうか。できれば各ハードごとに3本ずつくらいは選びたいところですね。

外山さんと横尾さんが出会った頃の思い出の

エピソードがありましたら教えてください。

外山 横尾のコンパイル入社は1991年春だったと思うのですが、同期で大勢入社しており、当時は現エムツの松岡氏とか、ほかに強烈なキャラクターがいたので、あんまり横尾の印象はありませんでした（失礼）。その後、横尾がドット絵のうまいデザイナーとして目立ってきたこともあって、コンパイル退社後に中島和之氏と一緒にライジングでのアーケードゲーム作りに合流してもらいました。

横尾 自分は「武者アレスタ」が好きでコンパイルに入社したようなものなのですが、入社後は真っ先に外山さんに会いに行き、「5面中ボスの能面が出現する所、あそこは音楽とのシンクロが素晴らしいですよー」などと話しかけたら、「いや、アレ偶然」などとスッパリ答えられたことが忘れられませんね。本人は覚えていないと思いますが（笑）。

そして、1993年に株式会社ライジングと株式会社エイティンが設立されましたが、両社はどのような位置関係だったのでしょうか？

外山 開発がライジング、販売がエイティンという役割分担で、それ以上の意味はなかったはずですね。

アーケードのシューティング開発にはどのようなこだわりがありましたか？

外山 こだわりというか、これまで家庭用ゲームの開発経験しか無い状態からアーケードゲーム開発会社を立ち上げたので何もかも手探りでした。

『魔法大作戦』シリーズの企画書

――剣と魔法の世界を舞台にしたシューティング作品『魔法大作戦』を作ろうと思ったキッカケは何でしたか？

横尾 当初は「覇王撃伝 砕破」というタイトルで中国武侠モノとして企画していましたが、東亜プランのスタッフの方に「アーケードゲームはワールドワイドでないといけない」というご意見を頂き、より多くのユーザーにプレイしてもらうことを念頭に置いて企画を練り直した結果「魔法大作戦」となりました。また、当時（1993年）はすでにシューティングゲームだったら誰でも遊んでくれるという風潮に陰りが見えてきた頃でしたし、家庭用でRPGなどをプレイするユーザー層がなじみやすいように、という狙いのもとに現在の世界観を採用しました。パワーアップのシステムについては意識的に「武者アレスタ」のものを踏襲しています。

それでは、ファンタジーの世界をベースに、スチームパンクや忍者などの要素を加えた意図やこだわりはありますか？

横尾 前述の理由から「剣と魔法」をモチーフにしたものの、ショット命中時の手応えや爆発などはド派手にいきたいということでメカの概念を持ち込みました。デザインラインは破壊の快感を増すため、スチームパンクというよりも鉄とガソリンのにおいが濃いものを目指しました。侍や忍者などの概念は、ご多分に漏れず「ウィザードリ

ゲームロールプレイング企画書 ①

中国戦術電脳射撃遊技

『覇王撃伝 砕破』
は おうげ だん さいふ

＜ストリ＞

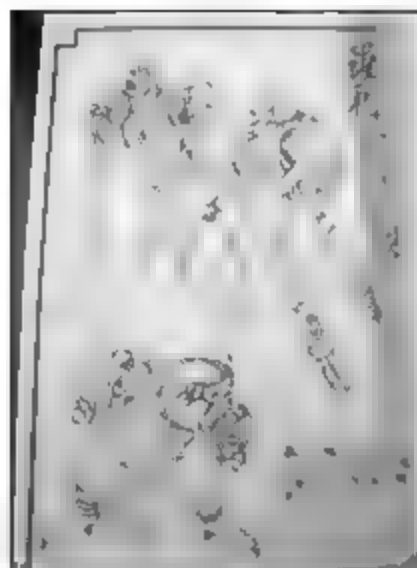
師、道仙のもとで毎日修業、あつた3人。ある日
見慣れた道場が戦火に包まれ、道場破れに師
を殺されてしまった。自らの無力さに打ちひしが
れる3人であつた師の遺志「黄城」に導かれ
奴仙の地に修業へ向つた。そして5年後、旅を
つめた3人結団金かせぎの時が……。

9232 ●●●



血城の戦いを経て
3人の道場が破れ
師を殺されてしま
う。自らの無力さ
に打ちひしがれる
3人。ある日、道
場が戦火に包まれ
てしまった。

『魔法大作戦』のプロト段階『覇王撃伝 砕破』の企画書



「イ」の影響ではありますが、基本的にはユーザーのみなさんに気持ちの良い驚きを提供したいという思いから採用しました。また、戦闘機に手が生えたような自機のデザインを採用したのは、シューティングの自機にキャラクター性を持たせたいが、人型だとヒット判定がわかりにくくなりプレイの妨げとなるのでは？という考えによるもので、キャラクター性と操作性を両立しようとする試みでした。侍竜の「ミヤモト」の存在は、完全な人型自機がプレイヤーに受け入れられるかどうかというテスト的な意味もありました。

『魔法大作戦』プレイヤーキャラのガイン、チッタ、ミヤモト、ボーンナムといった四勇士について、開発時の誕生エピソードを教えてください。

横尾 主人公のガインに関しては、当時のアーケードのプレイヤー層を意識して、とにかく強そうな肉食系というイメージでデザインし、小猿の「シャイン」とコンビを組ませることでキャラクター性を強めました。ネーミングは漫画「ゴルデンラッキー」に一回だけ出てきた「ガインシャイン」というキャラから、語感がいいなということで引用したのですが、近い時期に彩京さんの「戦国エース」のキャラクターに「アイン・シャイン」というキャラが出ていて運命じみたものを感じました。ほかに「グレイランサー」にも「ガインシャイン」というボスキャラが出てて、当時はみんなそんなに気に入ってたんだなという（笑）。チッタは田舎出身の天然魔法少女という設定ですが、これは現在で言う「萌え」の効果を狙ったもので、

のちにはアイドルコンサートなどもさせてしまいました……思ったほどの効果は出なかったようです。チッタのネーミングは、当時会社が蒲田にあったので最寄りの映画館だった川崎の「チネチッタ」から、かわいい響きということでチッタにしました。ミヤモトのネーミングは海外を意識して「侍だからミヤモトだろうー」みたいな勢いで付けました。

外山 シューティングでもキャラクター性やストーリー性を重視したかったので、ステージ前後に短いセリフを入れることにしました。自分が覚えているのは、4人目のキャラクターは「骨が好き」という設定なので、「ボーンナム」とって名前を付けたことぐらいです。元ネタは漫画の「ジョジョの奇妙な冒険」第一部のゾンビの名前で、さらにその元ネタは原作の荒木先生が、ロックバンドのレッド・ツェッペリンのドラマー「ジョン・ボーナム」から持ってきていたはずなんです。

敵キャラのゴブリガン大王やバシネット、ツムジ丸などについて、同じく開発時の誕生エピソードを教えてください。

横尾 ゴブリガン大王は、故郷を追われた人間が文明度の低い人民を率いて王になるという、いわゆる「白人酋長もの」の設定なのですが、これはゴ布林軍が圧倒的な軍隊を持っていることに対する説得力を期待してのものでした。そういう設定上、ただの人間をゲームのラスボスとするには強大なカリスマが必要だと考えたのですが、それを表現するべく「カリスマといえば顔だろ」ということで画面いっぱい広がる顔面ボスが誕

生しました。バシネットは、『武者アレスタ』に出てきたライバル機「大垂51」を踏襲しつつ、ライバルだから今度は赤だろうということですね。決定し、色味はフェーリーの赤を意識してドット絵を作成しました。基本的には、バシネットが出てくるたびに装備がエスカレートしていったって、プレイヤーを驚かそうという考えでした。当時は、世界観も含めてとにかくプレイする人をビックリさせてやるとか、楽しませてやるとかいう気持ちで前へ前へ出ていたと思います。『魔法大作戦』のステージ1では、ゴ布林兵などのドットキャラが背景でちょコマカしているんですが、シューティングの1面はどうしても繰り返し遊ぶことになるので、遊ぶたびに新しい発見があればいいなという思いでいろいろ小ネタを仕込んであります。ツムジ丸は、巨大なボスが連続して出てくるボスラッシュの途中に突然小さなボスが出てきたら驚くだろうし、それが強ければなおカッコよからうという考えで作成しました。また、当時は対戦格闘ゲームなどが大人気を博していたこともあり、アクションゲームのようなキャラクターを作成してみたかったという個人的な想いも込められています。

『魔法大作戦』シリーズ以外にも『バトルガレック』や『アームドポリスバトラー』にゲストキャラクターとして登場する四勇士について、（複数の作品で同じキャラクターが登場する）システムを採用したキッカケや経緯などを教えてください。

横尾 ゲストキャラクターについては、ぶっちゃ



ゲストキャラクターのシステムは、隠し要素として『バトルガレック』から採用された

『バトルライダー』は『ライジングオウルスターズ』として従来作品のキャラが登場する

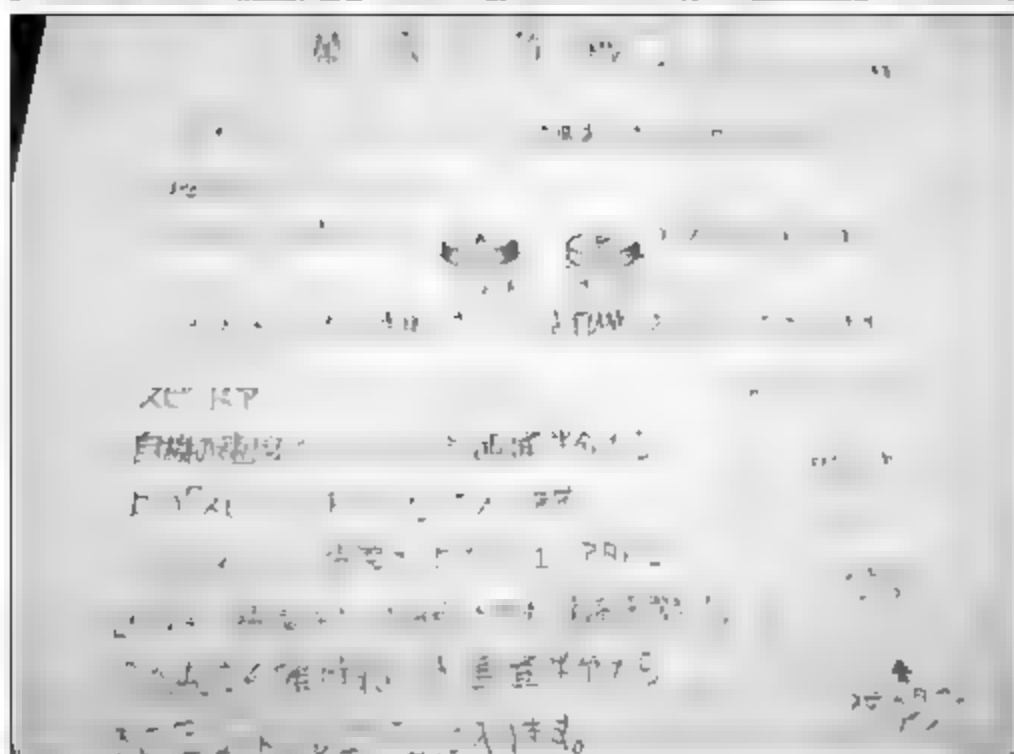


け企画ありきではなくプログラマーの暴走(?)によるものです。『バトルガレック』のプログラマーはとにかく手の早い人物だったのでグラフィックのアップを待ちきれず、以前から存在していたデータを使い回してどんどん制作していくうちに……というのが真相です。当時は基板が同じだったのでデータの使い回しがしやすく、新作になるにつれROMの容量も倍々に増えていったのでキャラを増やしていきました。ゲストキャラクターがオープンになる隠しコマンド方式を採用したのも『バトルガレック』からですね。ただ、スターシステムやクロスオーバー自体はたいへん楽しいものですので、以後は世界観を壊さない限りにおいて

は積極的に採用していった部分はあります。そもそも、『武者アレスタ』と『精霊戦士スプリガン』と『スプリガン』もクロニクルみたいな感じで、そういつたつながりにもなりますし、ゲームの中では語られることなくストーリー的につながりがなくても、裏でつながるネタを一応作っておいて小出しにすることで、プレイヤーの方々にいろいろ妄想してもらえれば、という希望はありましたね。時間軸はオフィシャルな設定があるわけではないのですが、基本的には発売順のおり『魔法大作戦』→『疾風魔法大作戦』→『バトルガレック』→『バトルライダー』→『グレート魔法大作戦』の順番となっているはずで、時代設定と彼らの体感時間は別になっています。ほかにも『グレート魔法大作戦』のゲストキャラクターとして、『蒼穹紅蓮隊』の八指多蔵を格闘家にしたもののや『ブラッディロア』のキャラを連想させる獣人キャラ、『バトルガレック』の自機をモチーフにしたドワーフのキャラなども企画当初に考えていましたがいずれも都合で立ち消えとなりました。ゲストキャラクターに決定したガインとチッタも当初の設定では70歳くらいに歳を取った「ジジイガイン」と「ババアチッタ」として登場させる話もありましたが、プレイヤーが喜ぶような世界観の広げ方ではないということでボツにしました。また、初代『魔法大作戦』以外のキャラもゲストキャラクターに採用しようということで、当時の開発スタッフ内で一番人気だった『バトルライダー』のゴルドンなども最終的に採用しましたね。

『疾風魔法大作戦』で、シューティングにレ

『疾風魔法大作戦』の初期段階企画書



ース要素を追加した意図は何でしたか？

外山 一般的に、シューティングゲームは上手なプレイヤーほどプレイ時間が長い……というゲームデザインですが、これではロケーション(ゲームセンター側)が困るのでは？ うまいプレイヤーほどゲーム時間が長くないようにするには？ ……と考えて、リース要素を追加してみました。当時の開発現場ではやっていたメガドライブのバイクレースゲーム『ロードラッシュ』の影響も多少あったりします。

横尾 『魔法大作戦』でオーソドックスなシューティングを作ったので、次はちょっと変わったシス

テムをとということでもレース要素を追加してみました。

『疾風魔法大作戦』で、順位によるマルチエディンングやコース分岐などのシステムを採用した経緯を教えてください。

外山 やはり、何度も繰り返してプレイしてほしいからというのと、ロケーションにのっての高いインカム（ゲームの売上）を狙うためでしたが……決して高インカム作品ではなかったと思います。

『グレート魔法大作戦』で、「エレメンタル属性」と「おたから収集」のシステムを採用した意図や経緯を教えてください。

外山 クリアするだけなら簡単で、ハイスコアを狙うと属性を考えつつプレイする必要が出てきて難しくなる……というシステムにしたかったからです。当時トレジャーさんが開発していた「斑鳩」も白と黒の属性が重要ですが、開発期間が重なっていて、同社の井内氏とお互いのゲームの発売前情報を意識し合っていた気はします。それぞれアプローチが違ってまして、プレイヤーに評価を受けたのは「斑鳩」のほうだったと思いますが……。横尾 「エレメンタル属性」については、発想の発端として、もっと2人同時プレイを楽しめるシューティングゲームを作れないか？という点にありました。すなわち、それぞれのプレイヤー専用の敵弾を用意するというイメージで、お互いを別の属性にしてフォローしあう遊びができれば……という考えです。ボムアイテムをしつぽ状にぶら下げて、プレイヤー同士が互いに譲り合うことができるなどの仕様も、それを意識してのものです。

『グレート魔法大作戦』のインストカード



攻めのフォームだ！ カウンターエレメンタル！

ファイアーにはアイス
アイスにはファイアーの
属性で攻撃だ！

異属性の魔子弾が、
敵にヒットすると
その機体は緑色
に染く
なんと2倍の
カウンターダメージ！
得点も2倍にUP！

守りのフォームだ！ シンクロエレメンタル！

ファイアーには
ファイアー！
氷エレメンタルに
シンクロし、
敵属性弾を
打ち壊せ！

シンクロすれば、
属性弾に当たっても
ミスにはならない！

操作方法





（自機の移動） ショット サブショット （超魔子ボム）

○ボタン/△ボタンを押せば、
パースト攻撃で敵を倒すと
アイテムを生み出す！

魔導士 カルテ

HP: 1000
MP: 100
攻撃力: 10
防御力: 10
魔法力: 10

魔道士 ソロバン

HP: 1000
MP: 100
攻撃力: 10
防御力: 10
魔法力: 10

魔人 ミヤモト

HP: 1000
MP: 100
攻撃力: 10
防御力: 10
魔法力: 10

魔術師 グリムレフ

HP: 1000
MP: 100
攻撃力: 10
防御力: 10
魔法力: 10

グレート魔法大作戦

GMD002000

「おたから収集」に関しては、実は企画当初には考案していませんでした。確か、開発中にアイテム表示実験として大量のアイテムを画面に出していたところ、その評判が良く、「こういうアイテムをもっと集めたい」という声が出てきたため、それを生かす形で仕様に組み入れられました。昔のゲームによくあった「隠しキャラ」を探す楽しみを現代に生かして、やり込み要素にできないか……などといったことも考えていた記憶があります。また、カプコンさんと組ませていただいた商品ということで、おたからアイテムに「モビちゃん」や「ヤシチ」なども出すことができました。

1994年リリースの『疾風魔法大作戦』から6年の歳月を経て2000年に『グレート魔法大作戦』をリリースしようと思ったキッカケは何でしたか？

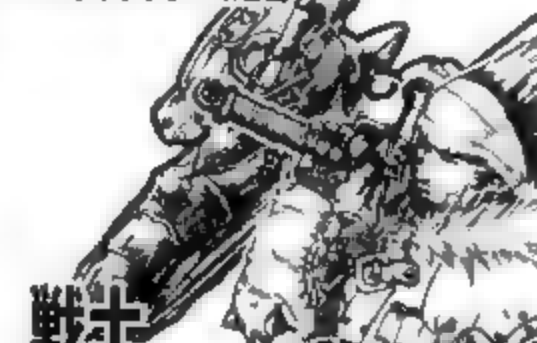
外山 当時、カプコンさんのCPシステムII基板でシューティングゲームのデベロッパーとのタッグの話があり、『グレート魔法大作戦』を企画しました。自分がプログラマーを手がけた最後のシューティング作品となりましたね。

横尾 オースドックスなシューティングの『魔法大作戦』があって、続編はちよつと変わった『疾風魔法大作戦』というカタチでリリースしたのですが、やはり本格的なシューティングとして『魔法大作戦』の集大成的な作品を作りたいという想いは継続してありました。そうした中、ちょうどカプコンさんからお話をいただいた経緯もあり、『魔法大作戦』のテイストを残しつつパワーアップした『グレート魔法大作戦』のリリースが実現

『グレート魔法大作戦』の初期段階企画書

10.キャラクター&自機

戦士 ソロバン
Solo-Bang



ソロバンは、戦士として、敵を倒すのが大好きなキャラクターです。彼には、強力な剣と盾があり、敵の攻撃をしのぎ、自分から攻撃することができます。彼は、勇敢で、正義感があり、仲間を助けるのが大好きです。彼は、プレイヤーと一緒に、この世界を冒険し、悪魔を倒すことを目指しています。

SHOT CHARGE BOMB

魔導士 カルテ
Karte



カルテは、魔導士として、魔法を使うのが大好きなキャラクターです。彼は、強力な魔法杖を持ち、様々な魔法を放つことができます。彼は、冷静で、戦略家であり、仲間をサポートするのが得意です。彼は、プレイヤーと一緒に、この世界を冒険し、悪魔を倒すことを目指しています。

SHOT CHARGE BOMB

侍 龍三
Miyamoto



龍三は、侍として、剣術が得意なキャラクターです。彼は、強力な刀を持ち、敵を倒すのが大好きです。彼は、勇敢で、正義感があり、仲間を助けるのが大好きです。彼は、プレイヤーと一緒に、この世界を冒険し、悪魔を倒すことを目指しています。

SHOT CHARGE BOMB

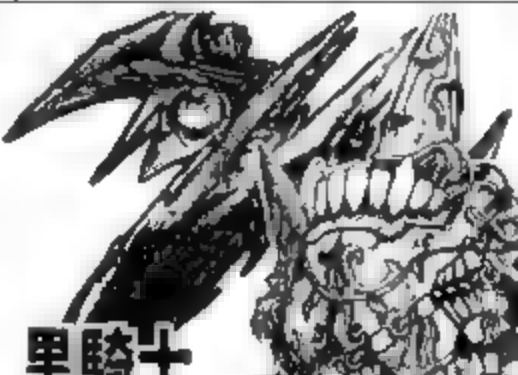
呪術師 ショキリナ
Jhoglina



ショキリナは、呪術師として、魔法を使うのが大好きなキャラクターです。彼女は、強力な魔法杖を持ち、様々な魔法を放つことができます。彼女は、冷静で、戦略家であり、仲間をサポートするのが得意です。彼女は、プレイヤーと一緒に、この世界を冒険し、悪魔を倒すことを目指しています。

SHOT CHARGE BOMB

黒騎士 ダダ
Dada



ダダは、黒騎士として、剣術が得意なキャラクターです。彼は、強力な剣と盾を持ち、敵を倒すのが大好きです。彼は、勇敢で、正義感があり、仲間を助けるのが大好きです。彼は、プレイヤーと一緒に、この世界を冒険し、悪魔を倒すことを目指しています。

SHOT CHARGE BOMB

11.隠し自機

基本キャラは前項と対応し入れ替えですが、隠し自機は、プレイヤーのキャラクターをベースにアレンジした機にします。

隠し1 ジジイガイン

数々の大冒険で培った経験と知識を持ったキャラクター。70歳くらい。サブユニットはバスターソード。

隠し2 王子ゴールデン

「ハートビーター」から始まる「ムカブレイブ」の「ゴールデン」を、冒険者として、王子としてアレンジします。サブユニットはマシンガン。

隠し3 梅田家ヤシダ

「真実の扉」から始まる「バスター」を、冒険者として、梅田家として、ヤシダとしてアレンジします。サブユニットはマシンガン。

隠し4 ドワーフのレッガ兄弟

「ハートビーター」にはキャラクターとして登場していませんが、金貨の所蔵品として、ドワーフ兄弟の機にします。サブユニットはバスター。

隠し5 悪人

「ハートビーター」を悪人として「悪人」をアレンジします。サブユニットはマシンガン。隠しキャラクターは、隠しとして、プレイヤーのキャラクターにします。

隠し自機は、ディップ+コマンド等で出現させるようにします。

しました。リメイクという訳ではなく、「ターミネーター」と「ターミネーター2」のような関係で、テーマを同じくしたグレートアップ版という意識で製作していましたね。ボンバーアイテム取得方法が「バトルガレック」準拠だったりするのもライジングシューティングの集大成的な意味合いを含めています。

——一般的なプレイヤーには難しいと言われている『魔法大作戦』シリーズですが、難易度調整について苦労した点を教えてください。

外山 自分たちとしては、そんなに難しいとは思ってませんでした。特に「バトルガレック」と比べると、簡単なほうではないでしょうか？

横尾 当時のアーケードゲームと比較するとクリアするだけならば簡単なほうではないかと認識していましたが……。割とボムのゴリ押しで進めるように設定しています。ただ、当時は格闘ゲームが全盛だったこともあり、インカムについては非常にシビアでしたので、それがなければもっと易しくしたかったというのも本音としてあります。

——『魔法大作戦』シリーズ3部作の開発中にあった思い出深い裏話や苦労話などのエピソードがありましたら教えてください。

横尾 やはり、『魔法大作戦』とタイトルを決めるまでの紆余曲折でしょうか。当初は「魔法大戦争」というタイトルを考えていたのですが、先にアイレムさんから「海底大戦争」が発表されまして、現在のタイトルに決まるまでにいろいろな案が出ました。スタッフ全員で毎日ネタを絞り出し、108個の案がそろったところから絞り込んだのが

「魔法大作戦」です。案に出ていた「魔法刑事」や「マジックコップ」などのイメージは、後の「バトルライダー」の設定に生かされた……かもしれないですね。なお、『魔法大作戦』の海外版のチラシには、アメコミ調に描き直されたキャラクターイラストが掲載されていますが、これは営業側からの依頼などということは一切なく、自分の趣味でもって勝手に描いたものが採用されました。当時はおおらかな時代だったということでしょう。

外山 「魔法大作戦」はライジングの1作目ということで、当時の東亜プランのスタッフの方々からいろいろなアドバイスを受けました。家庭用ゲームとアーケードゲームの違いや、インカムに対しての考え方などを教わった気がします。

——ほかにも、東亜プランのスタッフから受けたアドバイスなどはありますか？

横尾 「シューティングは道中こそ本道で、ボス戦は単なるオマケにすぎない。最悪なくても構わないくらいだ」などというアドバイスも頂きました。これは、自分らの考えとは多少異なる部分もあったのですが、ザコ戦の重要性を表す言葉と解釈して、製作に生かしたつもりです。

外山 自分はプログラムや開発方法などの技術的な話が多く、ゲーム内容の話はあまりしていないと思います。それ以外では、海外向けのタイトルは現地の会社と商標がカブらないように造語にすべき……というアドバイスが印象に残っています。確かに東亜プランのゲームには「TATSUNO」の英語タイトル「TRUXTON」のように造語っぽい英題がいくつかあります。でも、アメリカに同名

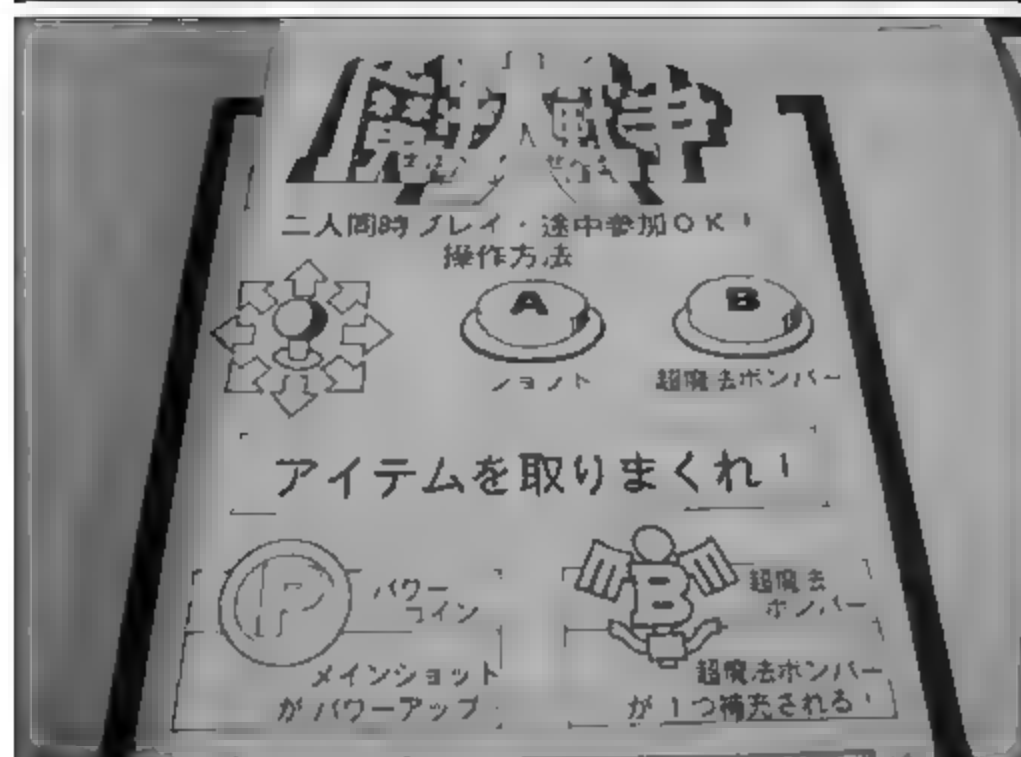
の地名もありまして、今となっては造語なのか引用なのか不明です。結局、そんなアドバイスを頂いたにもかかわらず、『魔法大作戦』の海外版に「SORCER STRIKER」というタイトルをつけていました……。

——『魔法大作戦』シリーズ3部作のサウンドについてのこだわりがありましたら教えてください。

外山 「魔法大作戦」と「グレート魔法大作戦」の作曲は本山淳弘氏で、サウンドディレクションは中島和之氏が行ったと思います。

「疾風魔法大作戦」の作曲は崎元仁氏と岩田匡治氏で、これは自分がディレクションしました。「ハ

『魔法大作戦』タイトル決定前のインストカードのラフ



イスビードオーケストラで」とか「シューティンゲーム史上最速BPMを目指して」とか変なリクエストをした覚えがあります。

『魔法大作戦』と『グレート魔法大作戦』のサウンドを担当された本山淳弘さんについて、開発当時の思い出のエピソードがありましたら教えてください。

外山 自分は本山氏とBGMのリクエストをやりとりしたことはなく、SE(サウンドエフェクト)まわりのやりとりが主でした。自分自身はそれなりにアニオタだと思うのですが本山氏はさらにマニアックで、SEの話では常にアニメを例に挙げてやりとりしてた覚えがあります。

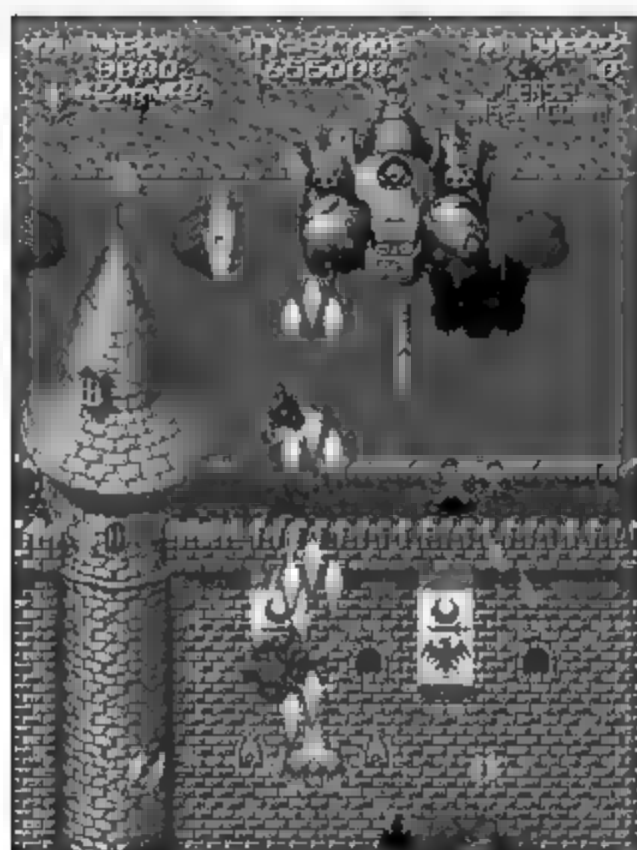
横尾 本山さんとは「魔法大作戦」の開発時に初めてお会いしたのですが、すごく気さくな方でした。SE作成時に「水が流れる音」というリクエストをしたら、即座に「うる星やつら」の第*話で友引高校が浸水する話がありましたけど、あんな感じですかね？」などと相談されて、「さすがだな」と思った記憶があります。

『魔法大作戦』から、ネームレジスト画面で漢字の「平」という文字が入力することが可能ですがその理由は何ですか？

外山 コンパイル時代、「武者アレスタ」の開発中に平君っていう新人が入ってきて、当時「武者アレスタ」のROM容量は4メガしかなくて結構パンだったんですけど、最後にスタッフロールを作るときにVRAMに1キャラ、フォント、文字分の容量が余ったんですね、そこで誰か一文字で表現できる名前の人は居ないか？ と思ったと

ころ、平君がいたので「じゃあ、平君のフォントを作ろう!」ということで、「武者アレスタ」のスタッフロールで最後のほうに平君の名前だけ一文字、漢字で載っています。何でオマエだけ漢字なんだ?」って周りからツッコまれました、いわゆる後輩イジリをしていましたね。そのノリを、ライジングの一作目「魔法大作戦」から持ち込んでしまったという。ただそれだけのことなんですけどね(笑)。

横尾 そうですね、「武者アレスタ」から続いてライジングここにありというか、こういう流れがありますよというサインのようなものでひとつの遊び心ですね。「グレート魔法大作戦」では、「平」に加えて、「幸」という漢字もでてきますが、当時の担当デザイナーで名前に「幸」という文字の入った者が2名おりました、「平」に続くようなワルノリで入れてしまったはずですよ。



『魔法大作戦』のゲーム画面

—Raizing/Bingシューティング「平」コレクション—



魔法大作戦



疾風魔法大作戦



バトルガレツガ



蒼穹紅蓮隊



アームドポリス
パトライダー



バトルバクレイド



グレート魔法大作戦

順位	名前	スコア	備考
1位	SNN	3000000	
2位	OTG	2500000	
3位	UA	2000000	
4位	KIR	1500000	
5位	平	1005000	
6位	YEA	1000000	
7位	UT	800000	
8位	GGZ	600000	
9位	UHI	400000	
10位	RTN	200000	

『蒼穹紅蓮隊』について

『蒼穹紅蓮隊』において、世界観の構築に苦
 勞された点などを教えてください。また、明朝体
 フォントによる日本語を多用した演出のアイデア
 はどのようにして思いついたのですか？

外山 何かの雑誌で読んだ「宇宙開発を進めるに
 は、それ専門の会社を作ってしまったら簡単だ」と
 というひとりがきっかけになり、その後、「蒼穹（蒼
 穹）を真っ赤（紅蓮）に染める、ならず者部隊」
 という意味のタイトルを企画序盤で思いついたの
 で、あとは比較的スムーズにいろいろな設定を思
 いついたと記憶しています。

横尾 もともとはゲームでニュース番組などの「メ
 ディアを通したリアリティ」を表現することと、
 特撮映画的な「実体感」を表現することを目的と
 してテロップを多用する方針を決定しました。エ
 ンディング画面の嘘新聞なども同じ目的で採用し
 たもので、基板のROM容量の増加に伴い大きな日
 本語フォントが表示できるようになったことも採
 用を決めた要因のひとつです。フォントによるテ
 ロップ表示自体は以前からやりたかったのもあっ
 て喜んでいたので、いざ発売してみるとアニ
 メ「新世紀エヴァンゲリオン」に似ているといっ
 たご意見や感想を多く頂きました。TV放送自
 体はもちろん観ていたのですが、開発時期的に影
 響を受けてアレコレする時間というのは無かった
 はずです。むしろ、同じガイナックス社の過去作
 「トップをねらえ！」や、特撮映画の平成「ガメ

ラ」シリーズの影響はあると思いますが。

プレイヤーキャラ3名はどのように考案した
 のですか？

横尾 「蒼穹紅蓮隊」では、基本的に珍しい苗字
 と簡単な名前前の組み合わせたネーミングにして、
 プレイヤーの印象に残りやすいようにしました。
 ハジメ（八指多）の印象に残りやすいようにしました。
 コミックの「X-MEN」に出てくるウルヴァリ
 ンの婚約者「マリコ・ヤシダ」の苗字からの引用
 で、漢字は完全に当て字なのですが、八指多だっ
 たら「普通よりも多い八本の指をもっている一族」
 という感じでミュータントらしくて良いかなと思
 い、採用しました。舩良太は、当時会社の近くに
 舩さんというお家がありまして、前を通るたびに
 表札を見て「カッコいい名前だ」と思っていたの
 を、勝手に使用した形です。国村リカは、前述の
 法則にあてはまらないのですが、彼女は部署も含
 めて他の二人とはいろいろと違う感じを出したか
 ったので、簡単な苗字とちょっと変わった名前前の
 組み合わせにしています。搭乗機体のネーミング
 も「屠龍」と「紫電」は旧日本陸軍機からの引用
 ですが、「鵬牙」はオリジナルとなっています。

——全方位照準固定システム「N.A.L.S.」による
 スコアシステムを採用した経緯を教えてください。

外山 当時、シューティングゲームのスコアは、い
 かに効率良く敵を倒したか？であるべきだと考
 えていました。具体的には漫画「エリア88」のイ
 メージで、傭兵たちが撃墜数でもらう報酬「スコ
 ア」という考えです。それゆえ、途切れなく敵を破
 壊し続けるとスコアに倍率が掛かっていくスコア

システムというのは、否定するわけではありませ
 んが個人的には嫌いでした。仮に、自分が誰かに
 銃殺されたときに、頭の上に「×16」なんて表示
 が出たら死んでも死に切れないのでは？って敵
 キャラ目線の考えです。あと、アーケード版でボ
 ムアイテムを取り続けると異様に高いスコアが入
 るというのは自分の痛恨のバグです。ループカウ
 ントをひとつ間違えて、それに誰も気づきません
 でした……。

横尾 「蒼穹紅蓮隊」の敵配置やスコア設定は自
 分の担当でした。ウェブによるロックオン方式自
 体は、横画面で遊べる縦スクロールシューティン
 グを目指して調整しました。ST-Vシステム基
 板自体がセガサターン互換ということもあり、ゲ
 ームセンターと家庭で同じ遊び方ができるのがベ
 ストであるとの考えで、横画面縦シューという形
 を選択したのですが広い横方向をカバーしつつ、
 射撃の快感を保持するという現状のシステムは割
 とうまく機能していたのではないかと思っています。
 スコアシステムに関しては、プレイヤーが敵
 機を倒したときの爽快感とスコアの上昇は一致す
 べき、という考えによるものです。また、完全パ
 ターニングゲームになるのが嫌で、パズル的なプレイ
 にならないようなアドリブ感を念頭において調整
 を行いました。

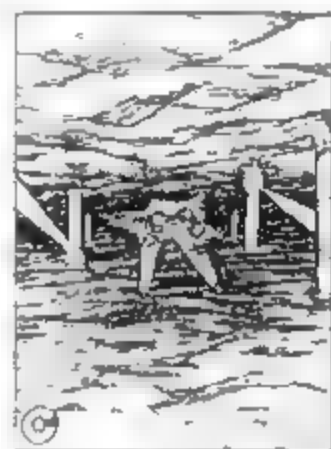
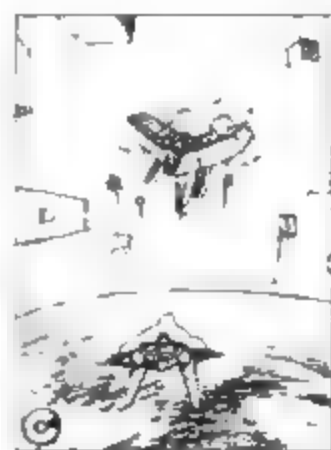
——『蒼穹紅蓮隊』の開発中にあった思い出深い
 裏話や苦労話などがありましたら教えてください。

外山 企画当初は、ゲーム中にボタン切り替えで
 見下ろし型2D視点と一人称3D視点を自由に選
 べるようなシステムを想定してフルポリゴンで開

『蒼穹紅蓮隊』初期段階の企画書

- ステージ
- ・ビル街ステージ
- ・大気圏突入ステージ
- ・衛星軌道上ステージ
- ・闘心ステージ
- ・激闘ステージ
- ・戦谷ステージ
- ・その他

※基本的には地球とか地球周辺を舞台とし、異次元的なステージは無い



『蒼穹紅蓮隊』はほかの作品とストーリー的

なつながりはありますか？

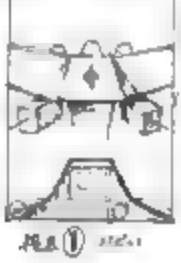
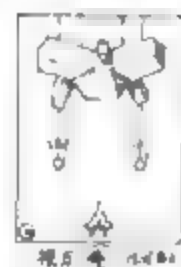
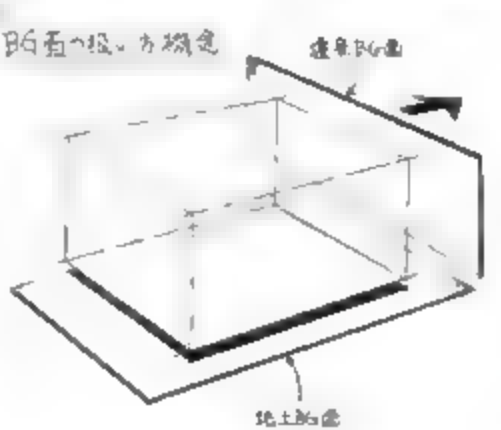
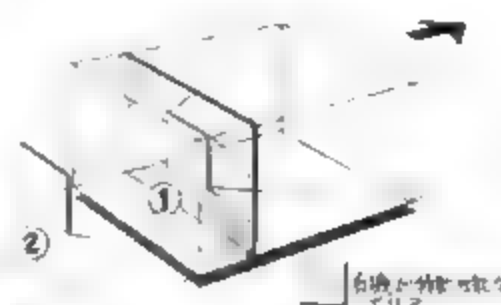
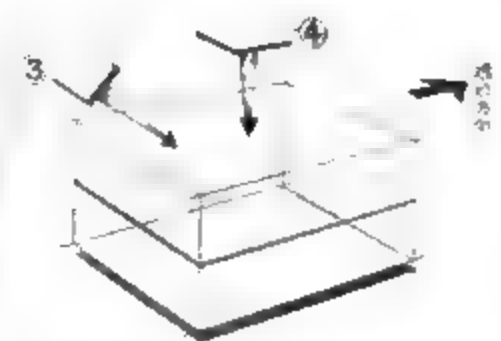
発しようとしておりました。しかし、ハードの制約や自分自身のプログラミングスキルの問題などでそれが困難だという結論に達して、見下ろし型視点のみになりました。ST-Vシステム基板での開発だったわけですが、開発中にPS互換基板の「レイストーム」が発表され、3Dではこのタイトルにかなわない……とショックを受けた覚えがあります。

横尾 全方位照準固定システム「N.A.T.S.」の名称は、広告作成の締め切り1時間ほど前に突然、何かシステム名を考えてくれ」と言われて決めたもので今見ても冷や汗が出ます。さらに、提出5分前に外山から「NERVに似ているから嫌だ」と言われましたが、こちらはさすがに時間切れでそのまま通してしまいました。

横尾 ストーリー的なつながりはありませんが、

設定的なつながりを「バトラライダー」との間に設けています。はっきりと言及しているわけではなく、ですが、「バトラライダー」のストーリー年表にある「企業法」や「高々度プラットフォーム初飛行」などのくだりがそれにあたります。こういった部分があることで世界観に広がりが出て、ゲームをプレイしていないときでもいろいろな妄想をして楽しめる要素があればと思い設定しました。

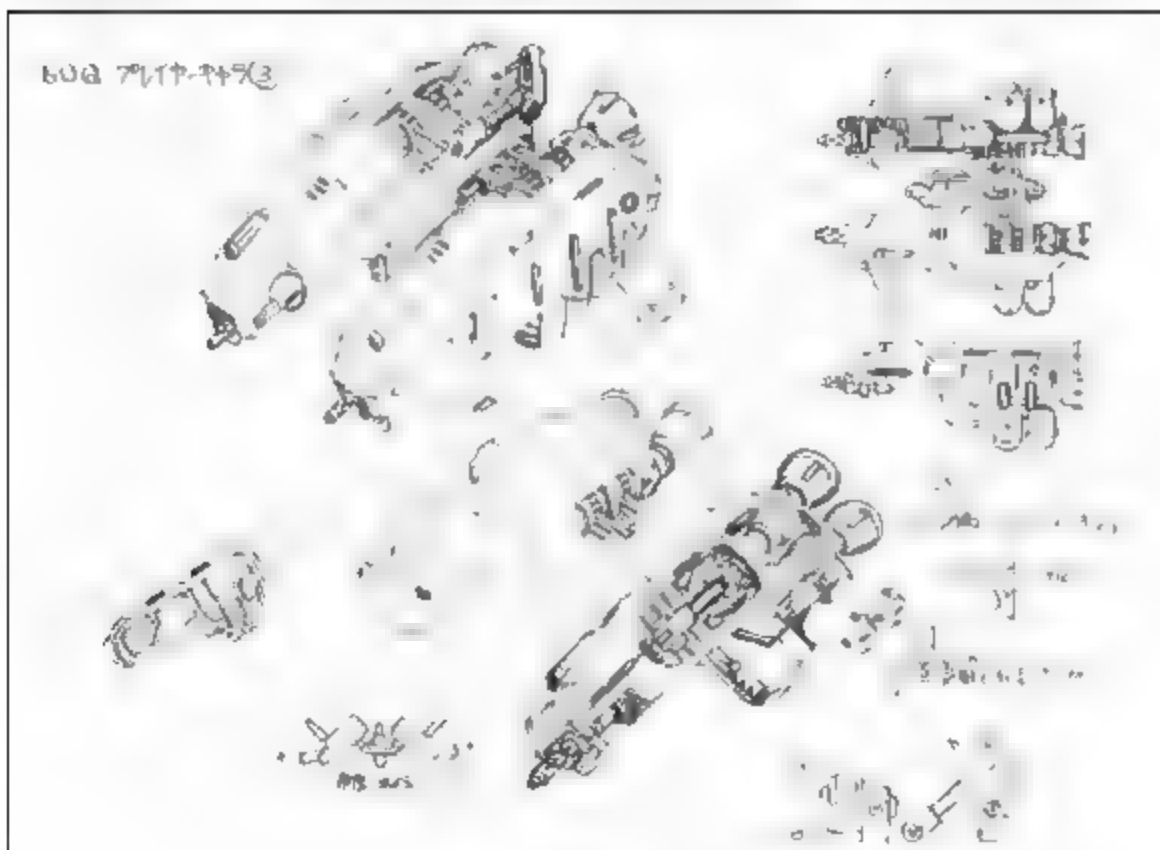
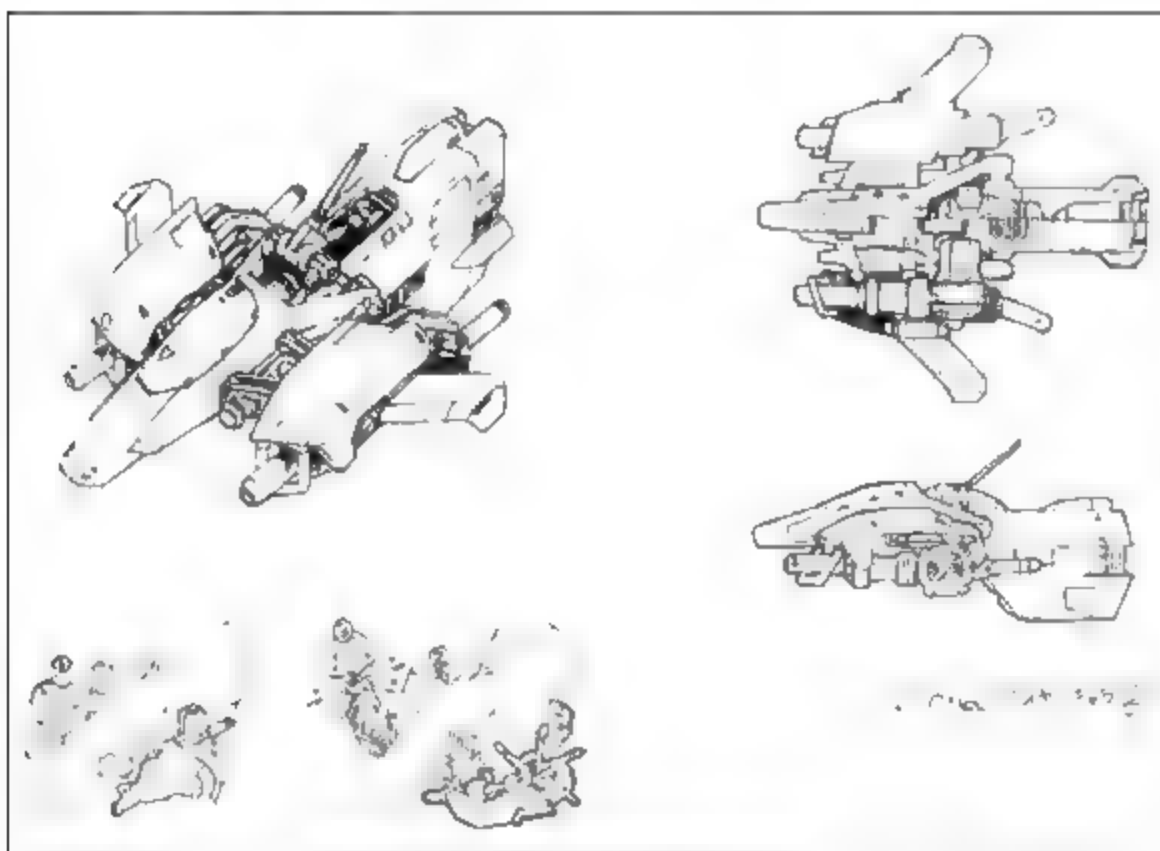
セガサターン版『蒼穹紅蓮隊 黄武出撃』およびプレイステーション版『蒼穹紅蓮隊 黄武出撃』について、移植開発中の裏話や苦労話などのエピソードがありましたら教えてください。



外山 セガサターン版はアーケード版の痛恨のバ

グが修正できたので遊ぶならこっちを遊んでほしいですが……ハードの問題もあり、それはプレイヤーの自由です。当時はインターネットが急速に普及した時代で、自分らでHTMLを書いて、蒼穹紅蓮隊 用語辞典」をディスクの中に入れたりしたのも懐かしいです。また、ディスクの容量が余っているから」という理由だけで、自社の別ゲームのBGMもCD-DAに入れさせてもらいましたが、それを許してくれた関係各位には感謝しています。プレイステーション版はデーターストと移植担当の開発会社OUTBACKのディレクションによるものだったので、われわれはあまり関与していません。ただ、ステージ間に挟まる短いCGムービーは臨場感があって好きでした。

『蒼穹紅蓮隊』自機の設定資料



横尾 セガサターン版には「特別設定」という項目がありまして、これは累計得点もしくは立ち上げてからの日数経過により、設定可能な内容が増えていきクリアしやすくなるという仕様でした。今となつては珍しくありませんが、当時は設定のアンロック自体を楽しむという概念がなく、ほかに似たような仕様のゲームもなかったと思います。実際、開発中も賛否両論ありまして、一周程度でほぼすべてオープンしてしまうという現在の仕様に落ち着きました。プレイステーション版に関し

ては、基本的に移植会社様にお任せいたしました。追加キャラクター「下新居田哲生」のデザインについては自分が担当しました。しかし、ネーミングも設定もすでに決まっております。「データーストらしい、濃いオッサン」というリクエストに「これがデコイズムというやつか……」と感銘を受けた記憶があります。

トレーディングフィギュア「シューティングゲームヒストリカSP3」では、『蒼穹紅蓮隊』の1号機「S.O.O.O.O.4屠竜」がフィギュア化され

てますが、通常カラーの赤に加えて、シークレットカラーに水色の「屠竜」があったのですが、これはどういう設定ですか？

横尾 あれは、設定としては脇良太専用の屠竜です。今までに何度か『蒼穹紅蓮隊2』の話題が出たことがあるんですが、その中で『蒼穹紅蓮隊』のラストで八指多黨が尽星重工を辞めた後、良太を主人公として屠竜に乗せようというアイデアがありました。タカトラミーアーツさんからシークレットカラーにするには何が良いか？ とお話を

頂いた時に、最初はテスト機体という話もあったんですけど、設定上で実は青の屠竜も存在したということで、良太のパーソナルカラーの屠竜が採用されました。

——フィギュアの解説書にもそういった説明は記載されていなかったですよ。

横尾 そうですね、設定といっても公式に存在しているものでもありませんし、そのあたりは自由に想像してもらってもいいのではないかと思っていました。

(※編集註：青の屠竜フィギュアの写真を、本書の2ページに掲載中)

『蒼穹紅蓮隊』のサウンドについて教えてください。

外山 これはサウンドを担当した崎元氏のこだわりの部分が大きいのですが、ステージの展開に曲の展開を合わせ、映像とBGMを合わせることに気持ちよさを出そうと努力しました。3面で雲の切れ目からボス「呑竜」が見えるところなどが顕著です。また、崎元氏もSFや宇宙ものがお好きなので、当時に崎元氏の部屋へ行ったらスペースシャトルの打ち上げが描かれた大きなポスターが貼ってあったりして、NASAがお好きなんだと思ったこともありました。『蒼穹紅蓮隊』のサウンドを依頼する話を持っていたら、「何かSFの話が立ち上がるのを待っていました！ こういうのをやりたかったです！」という話から始まり、一昨年だったかゲームミュージックのライブイベント「EXTRA」でペイシスケイプの方々が『蒼穹紅蓮隊』の曲を演奏されたこともあって、僕ら

にとって光栄なことだと思いました。

ライジング エイデン シューティングにまつわる話

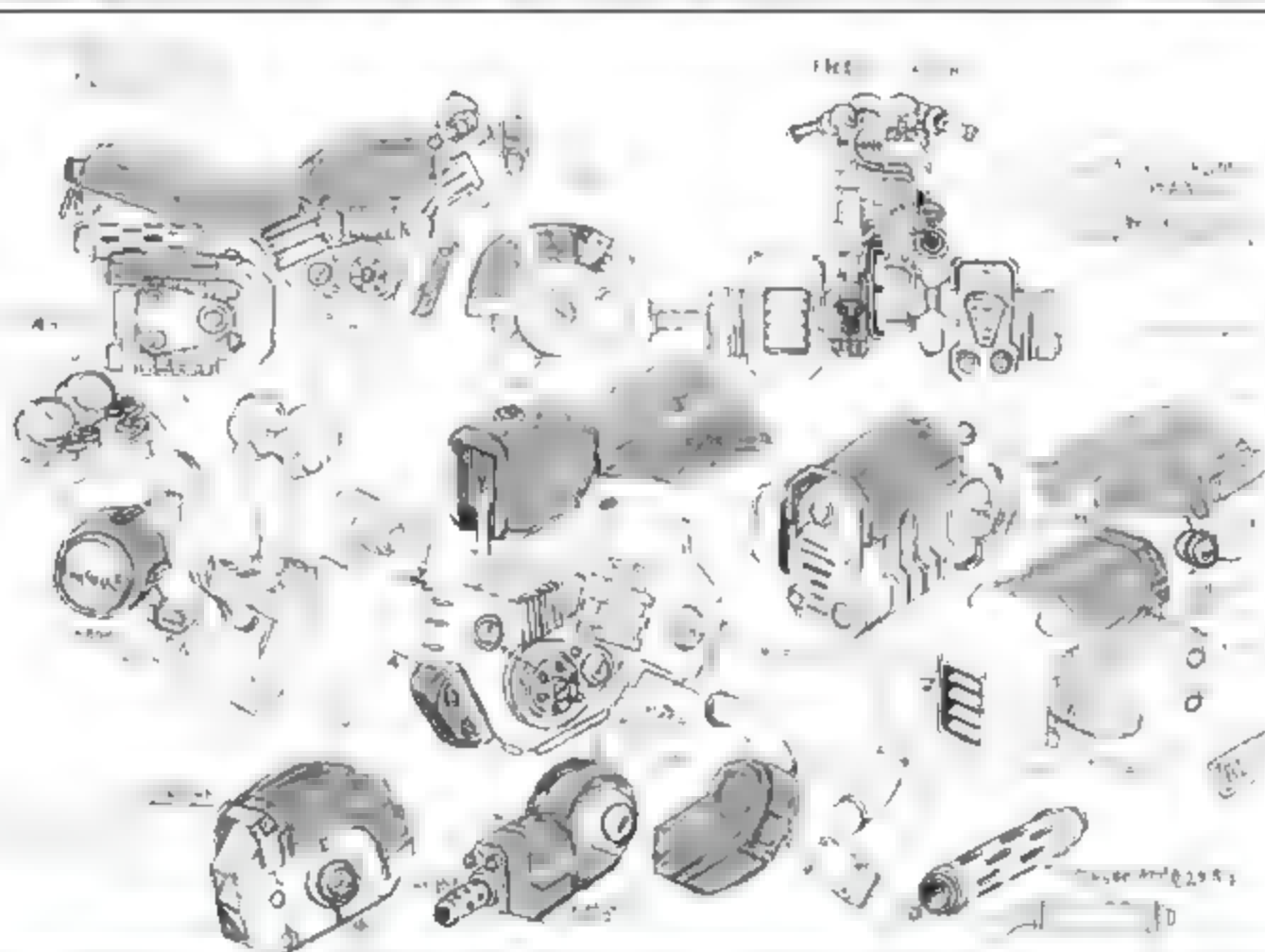
——『魔法大作戦』シリーズや『蒼穹紅蓮隊』以外の作品の開発中にあった思い出深い裏話や苦労話などのエピソードがありましたら教えてください。

外山 「バトルガレック」のセガサターン版移植の際、細江慎治氏や、崎元仁氏、岩田匡治氏、松尾早人氏らゲストアレンジャーにお願いしたアレンジBGMを収録しました。3面のアレンジ曲は崎元氏が担当したのですが、アレンジ音源が手元に届いて、それをヘッドホンで聴いていた並木氏がいきなりひっくり返って笑い出したので何事かと思いました。実は、崎元氏がアレンジしたBGMで、CD-DAに収録する最初の数ループの後に、カットされるだけの冗長な数ループも入っていたのですがそこに崎元氏からのイタズラで並木氏にあてた「合いの手」が録音されていました。具体的には崎元氏の「なみきーッ!!」って感じの叫び声が入っており、関係各位にとっては爆笑ものでした……。

——『アームドポリス バトライダー』や『グレート魔法大作戦』のサウンドを担当した小谷野謙一氏について、開発当時の思い出のエピソードがありましたら教えてください。

外山 小谷野氏は、崎元氏からの紹介があつてサウンドを依頼するようになったと記憶しています。小谷野氏が芸大出身だから……というわけではな

『アームドポリス バトライダー』エアバイク設定資料-1



いかかもしれませんが、当時からゲーム業界のわれわれや、ほかのゲームサウンド作家の方々とは説明しにくい雰囲気の違いがありましたね。その後、2006年に小谷野氏がNHK教育テレビ「ピタゴラスイッチ」の「おとうさんスイッチ」コーナーに出演したのはうらやましかったです（笑）。

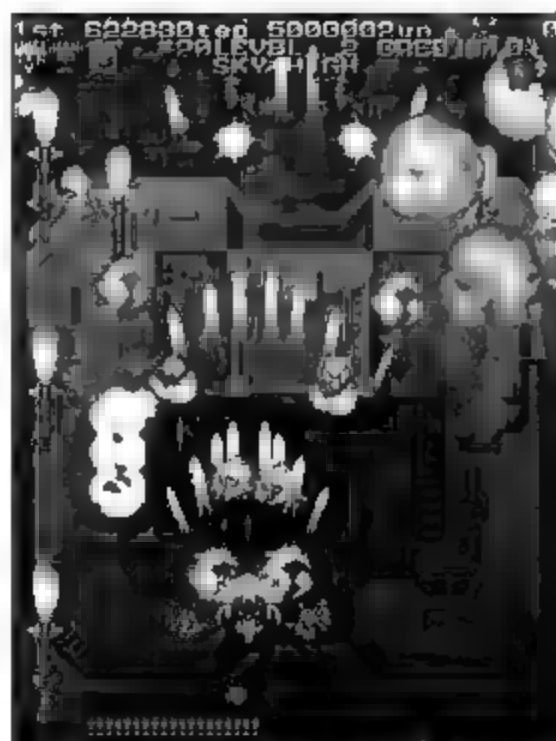
お二人にとって「シューティングゲーム」とは一体どういうものでしょうか？

外山 当時は「シューティングゲームは戦争／戦闘シミュレータであるべき」と考えていたので、手掛ける作品はパターン性の強いゲームにはせず常にランダム要素が入るようにしたいと思っていました。私の好みの話ですので、もちろんパターン攻略の楽しさを否定するわけではありません。

横尾 基本的には、誰でも手軽に短い時間でスカッと遊べる優れたシステムだと思いますし、オールクリアまでの1周30分ほどで絵巻物語のようにストーリーをプレイヤーに感じ取ってもらえて、それなりの達成感を与えられるという、わかりやすく遊びやすいゲームジャンルだと思っています。個人的にも好きですし、昔のように世代や性別を問わず多くの人に遊んでもらえるようになって欲しいですね。

——ライジング／エイティング作品のファンに向けてメッセージをお願いします。

外山 現在のエイティングではシューティングゲーム作品をリリースしていないにもかかわらず、過去のタイトルを遊んでいたというプレイヤーの方や基板を稼働させているロケーションの方々には深く感謝しております。現在、デベロッ



「アームドポリス バトルライダー」のゲーム画面

パーとしてのエイティングは、主に格闘ゲームやアクションゲームの開発を得意としています。スタッフにはシューティング好きも多いのですが、いくつかシューティングゲーム作品をリリースできればとも思っています。

横尾 「魔法大作戦」を制作してからもう18年になります。小学生だった少年も30代を目前にして戸惑いだすほどの年月が経過しているにもかかわらず、こうやって特集を組んでいただける事実には、ただ感謝の念を抱くことしかできません。当時から、決してメジャーなメーカーとは言えないわれわれでしたが、応援してくださった皆様のおかげで、今の自分たちがあると思っています。近年はデベロッパーとして活動しているために、名前が表にでる機会も少ないのですが、プレイヤーのみなさんに喜んでもらうための工夫や努力は昔と何ら変わらないつもりです。機会がありましたら、いろいろ遊んでみてください。本当にありがとうございました。

本日はご協力ありがとうございました。

株式会社エイティングが運営する携帯電話向けゲームサイト「魔法大作戦」

魔法大作戦

月額：315円（税込）
アクセス：<http://w.aing.net/inazuma/>
【docomo】
[iMenu]⇒[メニューリスト]⇒[ゲーム]⇒[アクション]
⇒[魔法大作戦]
対応機種：FOMA900iシリーズ以上
（※非対応の機種もあります）
【ソフトバンクモバイル】
[Yahoo!ケータイ]⇒[メニューリスト]⇒[ケータイゲーム]
⇒[シューティング]
対応機種：シャープ・東芝端末
（※非対応の機種もあります）

魔法大作戦

バトルガレック

魔法大作戦

バトルガレック

魔法大作戦

バトルガレック

魔法大作戦

バトルガレック

魔法大作戦

バトルガレック

魔法大作戦

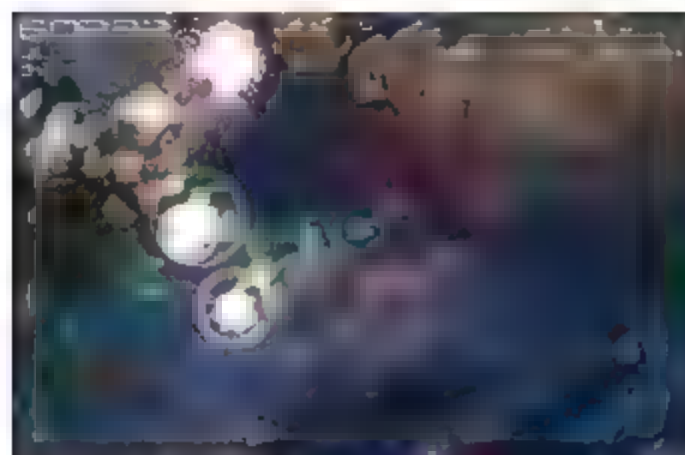
バトルガレック

今回の特集で紹介した「魔法大作戦」「バトルガレック」「蒼穹紅蓮隊」の3タイトルが携帯電話アプリとなって配信中！QRコードを携帯電話で読み取ってサイトを見てみよう！





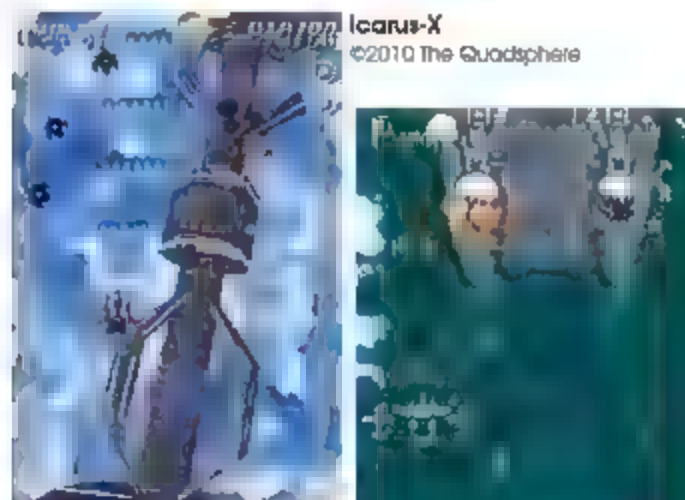
Critical Wave ©2010 Grannies Games



Meteor Blitz ©2010 Alley Labs



Alive 4-ever RETURNS ©2010 Meridian Digital Entertainment Limited



Icarus-X
©2010 The Quadsphere

IFighter 1945
©EpicForce Entertainment Ltd

シューティングの新しい波

新たなシューティングデバイスとなりつつあるのがiPhone。『スペースインベーダーインフィニティジーン』『エスノガルーダII』『怒首領蜂大復活』といった和製シューティングが人気を博していますが、海外産シューティングも見逃せません。参入の敷居が低いiPhoneではさまざまな作品が生まれています。

全方向スクロール型

あらゆる方向に画面がスクロールするというこのタイプは海外で人気。『Critical Wave』は8ビット時代を思わせる抽象化されたグラフィックに00年代の光源処理が独特の画面を作り出しています。画面の上下左右はつながっていますが、これを越えて移動すると攻撃が激しくなるペナルティが独特。また、さまざまなパーツをつなぎ合わせたボスの幾何学的なデザインは懐かしくも新しいです。『Meteor Blitz』は一転して写実的な画面。大量の隕石の中に意志を持つ敵が混じるという、爽快感と戦略性が同居したゲームデザイン。『Alive 4-ever RETURNS』はゾンビを撃ちまくるアクションシューティング。あらゆる場所から無数のゾンビが襲い来るスリルは全方向スクロール型ならではのです。

日本作品リスペクト型

直球で和製シューティングをリスペクトした作品も見られます。『Icarus X』は『斑鳩』を思わせる序盤面の演出が見どころ。難度は高いのですが、他人のリプレイを見られる機能で乗り切りたいところ。『IFighter 1945』は、昔は多かった戦争ものシューティング。『ストライカーズ1945』や『大旋風』といった懐かしのテイストがよみがえります。

日本ゲームが革命を起こした

iPhoneシューティングでネックとなるのが操作の部分。画面上にパッドを表示するとゲーム画面が圧迫されますし、iPhoneを傾けるのでは画面がちゃんと見えません。中にはPhoneを傾けて自機を移動させつつ画面上のボタンでボムを撃つという操作もあるなどいろんな方法が入り乱れていたのですが、『スペースインベーダーインフィニティジーン』が「画面のどこをタッチしていても指を動かしたとおりに自機が動く」方式をメジャーなものとししました。画面がパッドで隠れることなく、指を自機の後方など邪魔にならない位置に置いてプレイが可能となったのです。これに続いたのが前述の国産シューティング群で、浮き沈みの激しいiPhoneアプリの中でいずれも高い売上を記録しています。シューティング王国日本の復権は、意外とiPhoneからくるのかもしれません。

いなかキリンよ

はいみなさん『スペースジラフ』ですよ！ 鬼才ジェフ・ミンター率いる英国シムソフトが、Xbox「MEアーケード」Windows用にリリースした力作シューティング。見た目はクールだけど、サイケでちよつとクセのある本作。少しプレイして「わけわかれ」とパッドを放り投げた方もいるとかいないとか……いやいや、もったいない話ですよ？ そのらのシューティングとはちよつと違う、実にユニークな楽しみに満ちたゲームなのですから。

ではまず、画面中央のY字形の物体をとくとご覧ください。ん？ 何これ？ 「……かわゆいキリンちゃんに見えるまで、こはん抜きだからねっ」（ヒント…想像力）見えてくれば合格ですよ、何しろこれが自機ですからね。続いてはチュートリアルをプレイして、ルールと操作に慣れてみようね。左スティックの左右でキリンを移動、右スティックでショットを左右へ撃ち分け。敵をしばらく倒してブーンという音とともに現れる「光る棒」を取れば、Rトリガーでジャンプ可能（フィールド手

前へ回避）、緊急時はボタンでスマートボム発射！ 画面上の敵を掃……だけど、どちらも回数制限に注意を。

慣れるまではチュートリアルを繰り返して、自信がついたところで実戦にトライ。ステージ開始後はショットで敵を倒してゆき、まずは光る棒をゲット。後は逃げつつ、できるだけ多くの敵をフィールド手前へと集め、パワーゾーンがあればそのまゝ、なければジャンプしてパワーゾーンを補充しつつ、敵群めがけて体当たりで「トオリヤーツノ」と気合一発、はね飛ばすのだあー！ すると右上のスコア倍率がUP！ 最高9倍まで上がるので、ガンガン体当たりして高倍率にしたうえで、思う存分バノバノ撃ちまくりたいものですナー！

「少しへたれ」から「合格」へ

以上を序盤ステージで練習すれば、敵群を一気にドババーツノ！ とはね飛ばす快感と、高倍率でウハウハ撃ちまくり＆光る棒とスコア大量ゲットのガツポリ感を満喫できますぜ？

ウェツヘツヘ……。これぞキリン



このY字形の物体こそが、本作におけるトップバナーナ！ かわゆす



多くの敵をフィールド手前へと集めよう。でも、このままではパワーゾーンがないぞ？

偶蹄目神話

Text=並木学 (ベイススケイプ)

Space Giraffe

スペースジラフ

©Ulamsoft Ltd. 2007

■Xbox LIVE ■Ulamsoft ■2007年8月22日

■400MS ■CERO A(全年齢対象)

※無料体験版配信中 ※日本語化サードパーティ

■Windows ■Ulamsoft ■2008年12月5日

■\$9.99 ※無料体験版配信中

※日本語化サードパーティ ※Steamで配信中



いったんジャンプしてパワーゾーンを■充、すぐさ■体当たりではね■ばせ！ 快感の瞬間



お花を■めたときの「チリンチリーン」という音には、何とも癒やされますわい

の醍醐味、病みつき間違いナシ。そうそう、移動時に敵弾との接触事故が心配なら、あらかじめ移動方向へシヨットを誘導しつつ進むのがイイかもね。もしも運悪く、パワーゾーンもジャンプもない状態でキリンが敵に触れてしまっても大丈夫。すぐにスマートボムを使えば、乗り切りつつ体当たりも可能！ 慌てず騒がず使用しようネ。

ふわふわとたゆたいたがらのメルヘンチックなスペースお花摘み……ボーナスステージが出現する頃にはすでにイッパシのキリン気取りのみなさんも、きつとドヤ顔でお首を長く……もとい、おくびを発しまくることでしょう、ウェーッブ。そしてさらなる未体験フィールドへ！ 高次ステージへ進むことに多くの難関が待ち受けるのは世の常なわけですが……。

固定観念にとらわれず、想像力を駆使して遊ぶ

視覚だけでなく、聴覚や第六感も総動員して立ちまわる

めげない、しょげない、泣いちゃダメ（おや、どこかで……）

といった、ゲームースピリット三カ条を武器に臨めば……激闘のかなたで、サイケな光と音の海に祝福され「宇宙麒麟」としての自我に目覚めるアナタと、きつと出会えるハズ！

この秋、アブストラクトでジラフアンタスティックな体験をぜひ！

「戦艦には絶望が似合う」

「バカめと言ってやれ」

「は？」

「バカめ、だ」

宇宙戦艦とはつまりそういう美学なのである。勝ち目のない宇宙戦争。降伏勧告を受けてなお、塵になっても戦うという絶望に立ち向かう意志。その象徴が宇宙戦艦だ。

シューティングゲームにはいろいろと絶望的な設定が用意されているものだが、宇宙戦艦は存在そのものが絶望を表現するアイコンである。アニメ「宇宙戦艦ヤマト」を見たことのない人には理解でき

ないかもしれないが、本作をプレイするならば最低限、TV版「さらば宇宙戦艦ヤマト」を2話までレンタルで借りて見ておくべきだ。それだけでやる気が俄然変わってくる。

本作は普通のシューティングゲームとはまったく趣向が違う。ひと言で申せば戦闘機ではなく戦艦の戦い方が求められるのだ。撃って避けるのが戦闘機だとすれば、避けるに破壊するのが戦艦だ。宇宙戦艦ゴモラは移動速度が遅く、自艦の当たり判定は特大で華麗に避けるという云々はできない。武装はタメ撃ち可能なショットと、照準カーソルを動かして任意の場所を攻撃で

きるビーム、そして最大6個まで装備できるビットから斜め前方に撃つレーザーの3種類。このうちビームは敵弾を打ち消せるので、これを使って自艦に迫る敵弾を迎撃していくことになる。避けるのではなく破壊するのである。

ただしビームの照準カーソルを動かす間は自艦が移動できないので、いつどのようビームを運用するか、攻略には計画性が求められる。敵の攻撃パターンに対し、ショットを使うか、ビームで処理するか？ 自艦をどこに置くか？ トライ&エラーによって計画を組み立て、最終的には敵の出現位置にビームを重

ねて撃たれる前に撃つ、という戦術が構築されていく。その域に達するまでひたすらボコボコにされるわけだが、絶望に立ち向かう意志がなければやってられない。「宇宙戦艦ヤマト」を見ておくべきと言った意味はそこにある。

ただし、アーケード版と違ってメガドライブ版には1Pが操艦とショット、2Pがビームを分業する協力プレイモードが存在する。これだと二人で大騒ぎしながら宇宙戦艦ごっこを楽しめるので、気軽にプレイすることも可能だ。正直、こっちのほうがオススメ。それぐらい、プレイしていて渴きを感じる作品だ。

第一回 | 宇宙戦艦ゴモラ

現役クリエイターが思い出の名作シューティングを描き、シューティングを愛するゲームライターがその名作の魅力を語る、「シューティングゲーム美術館」。第1回はUPLが残した宇宙戦艦シューティングの咆哮を聴け！



■アーケード
■UPL
■1990年12月



■メガドライブ
■UPL
■1991年9月30日
■7,500円

©TACT

解説

Explanation

藤井ファール (武威野プロ)

foul fuja

イラスト

Illustration

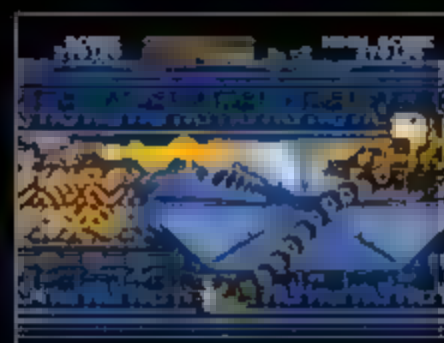
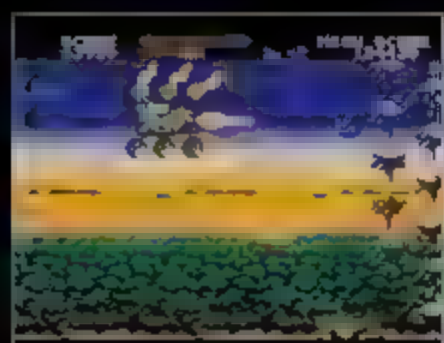
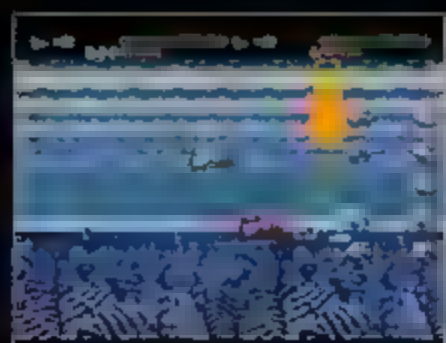
冬野灰馬

highma fuyuno

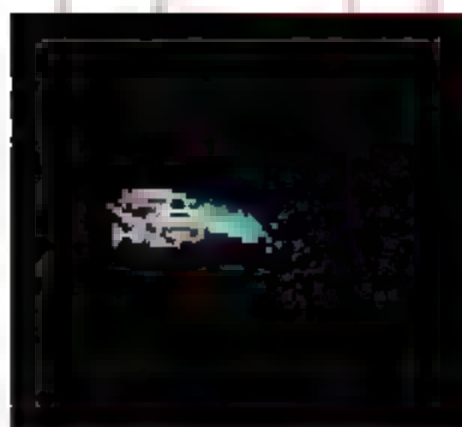
はじめまして。かつて憧れたドット絵の世界を現代のCG技術を用いて再現しています。今回はプロモーションのボックスアートのような構図でストレートに魅力を表現してみました。如何でしょうか？



シューティングゲーム美術館 *The Museum of Shooting Game Art*



シューティング・トーキング

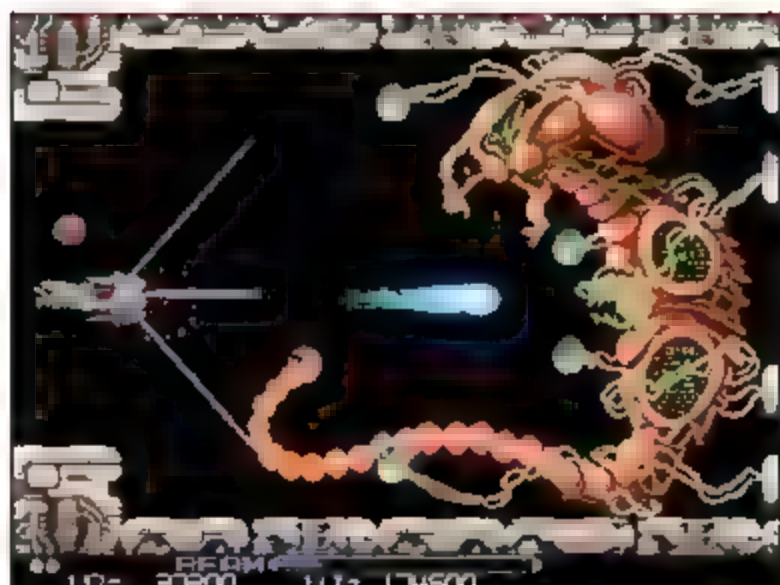


© 1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

僕たちの好きなタメ撃ち

右を向いても左を見ても孤立無援の敵だらけ、やられっ放しの大ピンチをちゃぶ台返し！ そんな素敵なサムシングを満載していながら、時代の波に過去へと追いやられつつあるタメ撃ち。シューターのタメた想いをぶっ放す！

Text—多根清史 (フリーライター)



© 1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

『R-TYPE』の主役機でありミスタ タメ撃ちというにふさわしいR-9。数々の強敵を屠ってきた戦果も輝かしく、シリーズ続編の後継機にもタメの灯火は継承されている

タメ撃ち、それは受けの美学！

最強にタメまくったゲージを放つ瞬間がたまらないシューティングのタメ撃ちだが、新作でめつきり見なくなつて久しい。シューティングの性は「撃つて壊す」ことにあり、ボタンを押してる間は無力なタメ撃ちは逆風の中にあると言える。

が、その本質は「受けの美学」にあり。敵に一方的に撃たせるだけ撃たせ、ニヤリと笑つて一発で逆転する。つまりタメ撃ち＝任侠映画やプロレスから受け継がれたハードボイルドなんですよ！人類史上に残る最古のタメ撃ちは「宇宙戦艦ヤマト」の波動砲というのが学界の定説。敵の猛攻をかくぐり、120%もはち切れさせた波動エネルギーをぶっ放す。そんな美しき作法を守る元



『ドラゴンセイバー』にて人間が変身するブルドラゴン(2Pはレッドドラゴン)。前作『ドラゴンスピリット』にタメ撃ちをプラスしているが、敵も手ごわくなっている

© 1987 2009 NBGI

祖・タメ撃ち機が『R-TYPE』の主役であるR-9だ。

ショット押しっ放しにしてる間は機首が光の粒子を集めてうなり、必殺の一撃はザコをまとめて貫いたうえに、中型機でも深刻なダメージをブチ食らわす。自機を無防備にさらしたハイリスクと、解き放つてしまえば敵軍のど真ん中にポツカリ穴があくハイリターン。完全無敵のフォースにナイアスリストされてたとはいえ、タメ撃ちの「心」を知り尽くしたニクい作りじゃありませんか。

シューティングなのに「撃たない」タメ撃ちは、すぐに広まったわけじゃない。少しタメた後に上げられた狼煙は、かつて孤高の雰囲気漂わせていたナムコ。しかし、「オーダイン」のストックボンバーはどうなんだろう。「攻撃しない」し「ボタンも離してる」が、敵弾を吸収して強力なショットを撃ち返す高性能オプションを「タメ撃ち」と



©NCSystem

『超兄貴』の1Pプレイヤー・イダテン。ビルダー星帝王「ボ帝ビル」といろいろ進らせながら暑苦しく戦う

呼んでいいものか。もっとハイリスクを！

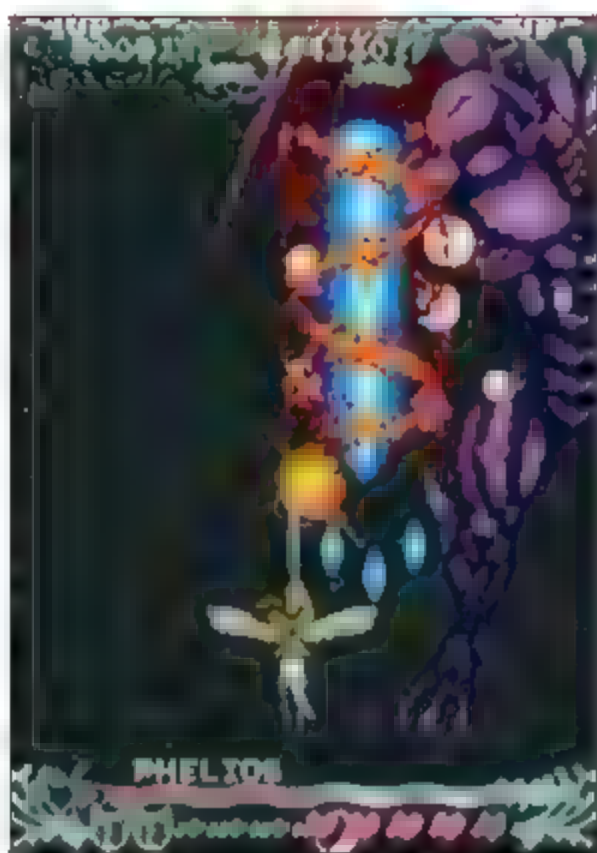
という声が聞こえたらしく、同社の『ドラゴンセイバー』では『R-TYPE』に近いタメ撃ち。いや近いんですが、ボタンを離している間はタメて、押すと撃ち出す逆さまのスタイルに。これとセミオート連射の相性もよかったが、敵が全般にとても力強く、タメてるうちに雑魚のラッシュに押される事故もしょっちゅう。「アックス」や「スパーク」といった変身形態の多芸多才もあり、不遇な印象もぬぐえなかったりする。ワシヤあ不器用じゃけえ……ってドス一本で組事務所に殴り込む菅原文太って感じなんですよ、タメ撃ちって。

銀河に「タメ撃ち」をドバツと解き放て！

フロントを付けていれば地獄突き、切り離していたなら波動砲。広範囲への攻撃から丸裸の自機

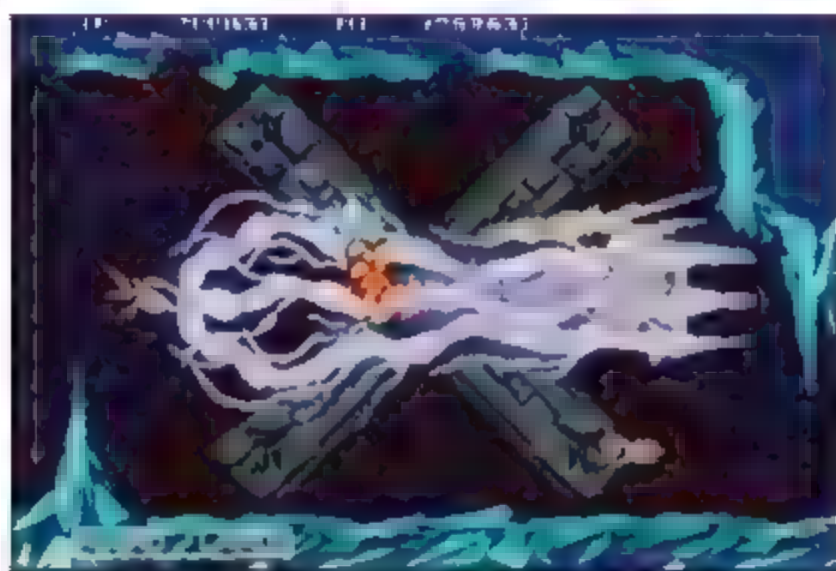
がボスと渡り合う武器としても、『ゼクセス』のタメ撃ちがスキのない美しさなのは異論をまたない。どのパワーアップ形態であれ、ボスにフロントシュートを食い込ませる戦略性もあって、史上最も完成されたタメ撃ちじゃないかとも思う。

が、タメ撃ちって悶々とした情念をドバツと放つメタファーじゃないですか。血のつながった妹への想いを剣先に滴らせて、胸元もあらわな彼女に早く助けに来て〜とせがまれたら画面下にあるタメのゲージもぐつとせり上がる（気がする）。そう、タメ撃ちとは愛のなせるワザでありリビドー！伝説から神話へ飛翔するタメ撃ちに男女のささいな区別なし。1Pキャラのイダテンに寄り添う筋肉男のアドン&サムソンと共に、銀河に流れメンスビーム！回数制限もなくて天界人はひと味違いますが、2Pキャラのベンテン（♀）が放つスプラッシュビームの考察は今後の課題というこ



©1988 2009 NBGI

『フェリオス』にて、恋人にして実の妹を助けに行くアポロン兄さん。悪役のデューボンが見せてくれるアルデミスのあられもない姿を励みに。いや怒りを覚えてファイト



©2007 Konami Digital Entertainment

『ゼクセス』の自機・フロントロック。タメ撃ちができることといい、無敵の生命体「フロント」を操れる点といい、R-9の生き別れの兄弟じゃないかという説も

とで。

その後、テンポが高速化して「常に撃ちつ放し」になる変化の波に洗われながら、タメ撃ちもさまざまな道をたどった。画面全体を攻撃するメガクラッシュ系は『エアバスター』・『ギガウイング』へ、ショットの切り替えは「ショット」「レーザー」を使い分ける『怒首領蜂』ほかケイブ系に。そんなふうな純粋なタメ撃ちは生きにくい中、90年代末に名乗りを上げた『ステッガー』。4タイプの子機ごとにタメ撃ちを差別化する凝りようは頼もしい。が、タメ撃ちゲージがデカすぎて自機が見えない上に、通常ショットの撃ち込み点が高いため、使うほどスコアが下がるジレンマ……。それでも僕らはタメ撃ちの新作に対する期待ゲージを、月面に届く長さでタメて待つてゐるのです。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

中ボスさんいらっしゃい

シューティングのラスボスが社長とすれば、ザコに交じって道中に出陣してくる中ボスは上と下の板挟みになってる課長的な存在。日本が底の知らない不況にあえぐ中、あえて中ボスの折れない心や上昇志向に耳をすませば！

Text—多根清史 (フリーライター)

中ボス、それはおもてなしの心！

雲の上にいる社長より部下と一緒にドサ回しする中間管理職とは今作った歌だけど、シューティングの展開を豊かにも貧しくもする要となるのが中ボスの役どころ。はるか奥地にドツカリ構えて引きこもってるラスボスよりも、最前線に出張ってくる彼らこそ、ザコにとっても理想の上司？ かもしれない。

シューティングに大切なのはプレイヤーを思いやるおもてなしの精神。俺が本気を出したら、初めてコインを入れた子どもを泣かせてしまうぜ……と気配りしてる？ のが『ロストワールド』（『フオゴットンワールド』の顔は怖い接客の心に満ち満ちた中ボスたち。

『イメージファイト』1面ボスの「Linda」。各ステージで攻略法がまったく異なるパズル性が魅力のゲームだ

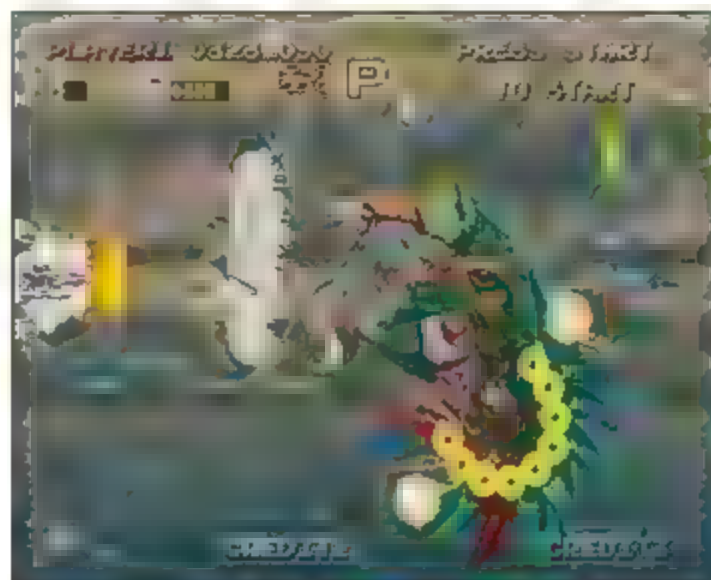


© 1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

『ロストワールド』3面ボスの「武神」。ラスボスのような存在感の割に……と愛されるお方

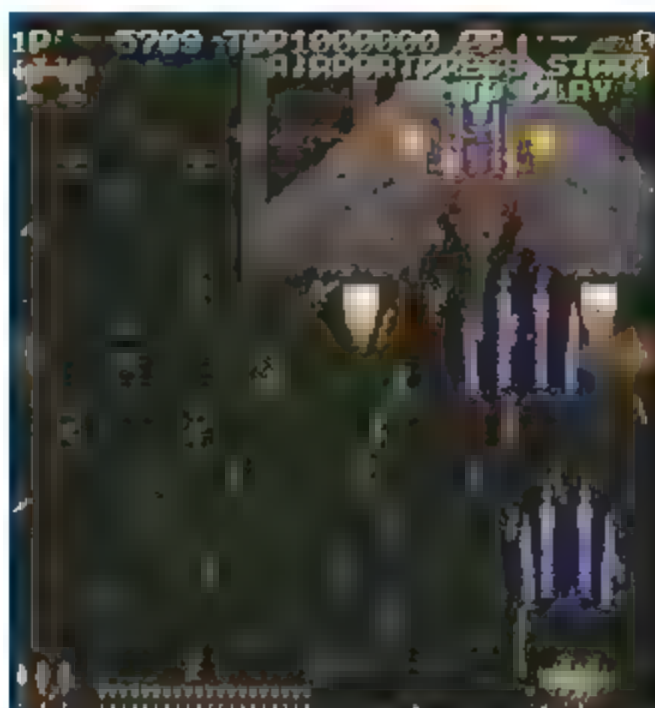


©TAITO CORPORATION 1994 ALL RIGHTS RESERVED

『ダライアス外伝』の中ボス・クラスティハンマー。ステージ6のP、R、Tゾーンに出現する。攻撃力も耐久力もけた外れのため、初心者には絶対に避けるべき恐怖のカベ

1面の「パラメシウム」も慎重だが、3面の武神は「北〇の拳」のラオウみたいな鎧を着て買ろくもラスボス級。しかしパターンを見切られるともろい！ 『ファイナルファイト・ガイ』の武神流の始祖との噂もあるのに、なんという謙譲の美德。やはり「〇斗」の香りがする風神・雷神さんも右に同じで、中ボスの社員教育って大切ですね。そして『イメージファイト』の1面ボスも、ポッドシュートを連射していれば画面に出る前に瞬殺。その死をもって「このゲームは瞬殺するかされるか」（ボスを生かしておくほど死ぬ）の恐ろしさを伝えたかったのかもしれない……。

露払いをする優しさもあれば、シューティングの厳しさをビシビシたたき込みシュータードM（宇宙の真理）の嗜好を満たすのもおもてなし。といってもさう『ダライアス外伝』の中ボス・クラスティハンマーさんはやり過ぎだと思ふんだ。



©1996 RAIZING

『バトルガレガ』の「ブラックハート」。泣け！ わめけ 機体の性能を活かせぬまま死んでゆけ

中ボスのしぶとさを見習いたい！

シャコの体でえび反りしたらレーザーばらまき、巨大なカマで斬りかかり、体当たり食らわし、カッター飛ばしてじわじわと死に追いやる。シリーズ最強の呼び声が高い凶悪ヒールが、鯨狩りリーグレートシングと会うため避けられないルートにいるなんて……もう最悪（と書いて最高と読む）！

素晴らしい中ボスだから一度だけじゃ物足りない、また会えればいいナと想い出を暖める間もなく背筋をゾゾッと冷却した中ボス・オブ・中ボスが『バトルガレガ』のブラックハート。二行様。5面で初デビューをしたバージョんでさえ、景気よくばらまく弾幕で攻撃は最大の防御を兼ね備え、多方向に弾を切れ目なく発射して逃げ場をなくす連射弾のウィンドーが鉄壁に立ちあがる難敵。それがパワーアップを控えたりわざと自爆した

『魔法大作戦』のバシネット。しぶとく何度もバージョニアップして再登場する姿は、のちに『ギガウイング』など多くのゲームに影響を与えたと思われる



©1993 RAIZING

りして難易度を調整して迎えた7面、緊迫感まみれのテーマ曲付きで現れる恐怖といったら。スキも死角もない攻撃はみじんも甘さがなくなり、ギリギリ一機で踏みとどまってる残機を刈り取るうとする。さ、さつきより装備が充実しており芸達者になつてゐるんですが……『再生怪人は弱体化してるのが銀河の法則』なんて誰が言ったのオ？ 「ええ、ラスボスだからつてふんぞり返ってるのが気に食わないんですよ」とキバを研いでる中ボスの向上心は人々に勇気をくれる。ボクが不況の中でライター稼業を生き抜いてこられたのも『魔法大作戦』のバシネット先輩のおかげです！

ベシッくな機体で現れるや、オプション装備を取っ替え引っ替え（金持ち？）プレイヤーに何度も勝負を挑む不屈の闘志。1面の小手調べで炸裂弾が利かなくと知れば、3面では回転ノコギリ



©2007 Konami Digital Entertainment

『パロディウスだ！』シリーズで皆勤賞を続ける中ボスのちちびんた。原型は『グラディウスII』のクラブで無敵。いつかまた、妖しく腰をくねらせる日が来るのだろうか？

アーム、4面じゃフル装備して極太レーザーをぶっ放す。ゴブリガン大王を護衛するように人型の最終形態を披露し、さらば宿敵（とも）よ……。と敬礼して見送れば、半壊した機体で姫様を人質に5たび登場。忠誠心じゃなく目立ちたかったんだ！ さらに続編の『疾風魔法大作戦』やシリーズを超えた『アームドポリスバトラー』にもゲスト出演した大復活ぶり、本誌「ゲームサイド」にも大いに受け継いでいただきたいトコロ。ドットの命を散らして僕らの心に残る中ボスたち、形は消えても熱い核はしっかりと受け取った。あれ、この「倒した覚えがない」と訴えかけるしこりはナニ？ サンバダンサーっぽい形をした彼女は……『パロディウスだ！』神話からお笑いへの「ちちびんたリカ」さん、勝ち逃げはズルにつき、早く新作を持ってお越しくださうい！！

シューティング・トーキング

STORY「トーキング」

それぞれの世界で攻撃の牙を研ぐシューティングのボスや主役。もしも次元の壁を超越して、彼らが出会うことがあったなら……。諸条件を厳密に考証した(?)異種シューティング頂上決戦、ここに開幕!

Text=多根清史(フリーライター)

残酷戦闘機VS最終キラー、 宿命の対決!

はるか多元宇宙の中で、今日も銃撃のつばぜり合いを続けるシューティングの猛者たち。正義や悪の違いはあっても、「ガ」を求めてやまない求道者の集まりだ。それぞれの世界の法則に従って最適な進化を続けている彼らが、もしも交わらぬ世界線を超えて戦ったら……? ゴチャゴチャ言わず、どいつが一番強いか決めたまえんじやい!

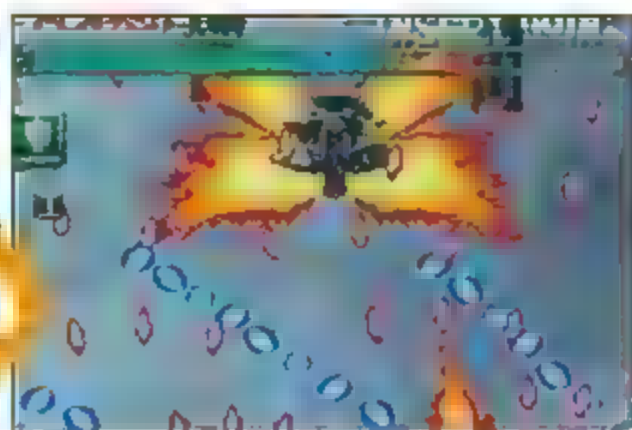
シューティングキャラ最強決定戦、全選手入場ッ! (名乗りは略) 最初のカードは凶悪にして無慈悲な火力Ⅱ「盾」VS鉄壁の防御力Ⅱ「盾」、名づけて「矛盾」対決ということだ。「ケツイ〜絆地獄たち〜」のエヴァッカニア・ドゥームと「ギガウイング」自機3種から雷迅をエントリ。

かたや、ただでさえムズい1周目をノーマリス&ノーボムなど厳しい条件をクリアしたうえに裏2周目に待つ、その名も光翼型近接支援残酷戦闘機(つてナニを支援?)。対するは、短いタメ時間であらゆる敵弾を跳ね返すリフレクトフォースを持った高性能機。ミスター弾幕VS弾幕キラー、宿命のゴングが打ち鳴らさ

「ギガウイング」の自機のひとつである雷迅。あらゆる敵弾を無効にするリフレクトフォースをタメ撃ちで使えるうえにボムまで持っている、プレイヤー側の最終鬼畜兵器と言えよう



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED



©2002 CAVE CO., LTD

「ケツイ〜絆地獄たち〜」のエヴァッカニア・ドゥーム。超高密度の弾幕、しかも2周目は撃ち返し弾の嵐という地獄の中でプレイヤーを絶望のどん底にたたき落とす真のボス。まさに最終鬼畜兵器!

れる!

まずは雷迅が不意打ちの先制。体カゲージを減らしたドゥームは、補助のミサイルを放って上下から挟み撃ち。が、横長の画面生まれの雷迅は左右の切り返しが速く、リフレクトを織り交ぜながら撃ち込み。いつものボムとは違う攻撃にオートボム

も発動せず、残酷戦闘機あやうし?

しかし、ハンパな攻撃はヤツのスィッチを入れるだけ。出たーっ、逃げ場という逃げ場を封じるすだれ弾幕! 戦術の切り替えに戸惑った雷迅はボムを否応なく使わされる。五分と五分の戦況が続く中、リフレクトで態勢を立て直す雷迅。そのわずかな切れ目に、流れ弾がすり抜ける――縦長画面ゆえのスピードが、横長に慣れたパイロットの判断を鈍らせたのだ。4枚の翼を穴だらけにされたドゥームには、煙を上げて帰投していく天敵にトドメを刺す余力は残っていないかった……。

巨大戦艦VS巨大戦艦! 火力と耐久力の激突

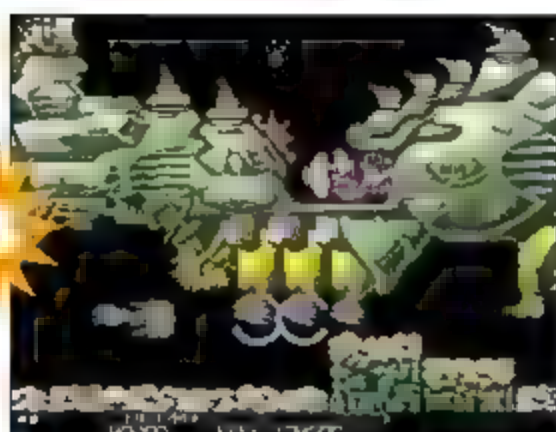
目くるめくドッグファイトの次は、重量感あふれる巨大戦。シューティング史上初の2画面以上にわたる「R-TYPE」の3面ボス・グリーン・インフェルノVSかつて世界の戦艦といわれた「1943」の大和、砲声が轟く宇宙の海はオレの海バトル!

宇宙から来たバイド帝国が人類殲滅に送り込んだ宇宙戦艦は、火力は高くないがしぶとさは一級品。P-38に手も足も出させない大和の対空

『1943』のトリを飾る、かつて「世界一の軍艦」と呼ばれた戦艦大和。初心者にも優しいシューティングの最後に、こんな凶悪ボスが待っているとは……。そこに至るまでの道中もキツイ



©CAPCOM CO., LTD. 1987-2005 ALL RIGHTS RESERVED.



©1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
『R-TYPE』の一面ボスであるグリーン・インフェルノ。ひとつの画面に収まりきれない巨体は、実際にデザイナーが部屋いっぱいに方眼紙を広げてドットを打っていたという。

砲もザコや小さな砲台を壊すのみで、自分より大きな敵には精彩を欠く。そうだが、やつらの装甲を根こそぎ削り取ったアレを今こそ……しまった、この大和には波動砲が付いてない！ 着実に被弾しながらも、傷ついた箇所を分離したバイド艦はダメージを帳消しにできる。一方大和の両舷

に並んだ機銃はもうもつと煙を上げ、世界に誇る46cm砲も撃ちすぎでオーバーヒート。あと一発撃ち込めば逆転できるものを……と昏倒しかけた艦長の意識を、聞き慣れた砲声が引き戻す。バイドの陽動ではぐれていく味方の艦隊が、おとり刀で援軍に駆けつけたのだ。『1943』でも前座のザコ戦がやたら長くて死にまくったよなあと沈みゆく敵艦に同情しながら敬礼を送る艦長だった。

忍はない忍者、シルバーホークをみねうち？

ルート分岐やマルチエンディングでパラレルワールドを飛び回って『ドライアス』のシルバーホークと、原稿から三国志まで時間をワープして『ニンジャコマンドー』のリュウ・イーグルとは、出くわさないほうがおかしい。おかしいんだっ

たら！ もとい、ミサイルやウェーブ、マルチボムに加えてシリーズごとに副武装を取り換える宇宙戦闘機VSハデな忍術をいろいろ使える忍者（ちつとも忍んでない）というわけで、テーマは「一応『技のデパート』」対決。わかりもうした！ スパイダーのてしたでござる！ といつも決め

『ドライアス』シリーズを通しての主要機・シルバーホーク。主武装としても多彩な兵器を搭載しているほか、ノックホールボムやキャプチャービームなど、さまざまな副武装を使いこなす



©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED.



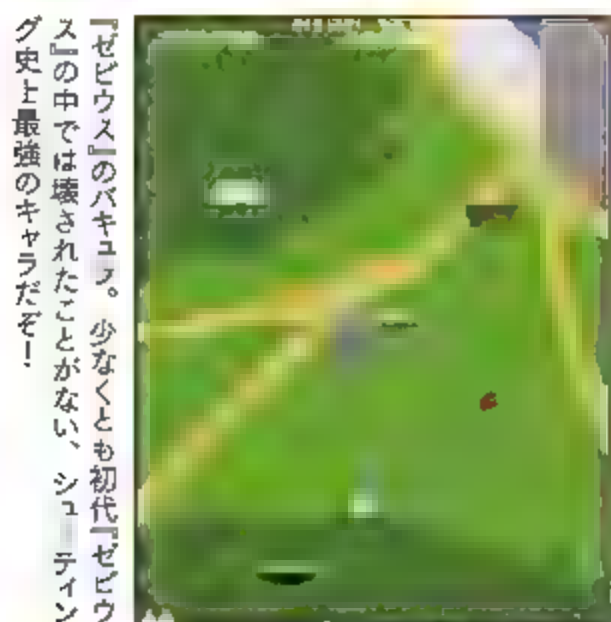
©SNK PLAYMORE
『ニンジャコマンドー』の主要のひとりであるリュウ・イーグル。女性ボスを爆烈究極拳でハデに爆破しておいて「しんぱいごむよう、みねうちでござる！」と言い切るナイスガイだ

ついで攻撃してくるリュウに、シルバーホークも嫌々ながら正当防衛。ジャイアント信長とも戦った忍者はウェーブ弾にもひるまず、一発撃たれたら二発のペースで爆烈拳を撃ち返す。広範囲の敵を捕らえるマルチボムも、キレのある体術を使うリュウにはかわされて分が悪い。パースト（シリーズすべての武装が使える

設定）で仕留めるか……と心によぎったが、ザコがいなくてゲージがためられない！

それでもシルバーホークの死角がない火線はじわじわと忍者の制空権を削り取る。が、脇腹をかすめたボムには目もくれず、冷静に印を結んだりリュウは爆烈究極拳を連発！

みねうちでござる！ いや、それってボスさえ2〜3発で沈める殺る気満々の技じゃん、と薄れゆく意識の中で、生存本能はブラックホール弾のボタンを押していた。とっさにリュウも疑似ブラックホール（忍術？）を発射し、相互干渉でどこかの次元に飛ばされるのだった……。リュウが目覚めると、銀色の板がぐるぐると回っていた。256発撃ち込むでござる！（たぶん続く）



© 1982 2009 NBGI

シューティング・トーキング

シネマ・バトル

ゲームや漫画やアニメを問わず、悪役が魅力あふれるエンタメは傑作になるという。正義という鎖に縛られたヒーローよりも、己の野望に正直に生きる彼らはフリーダム！ 小さくまとまらないハジけ方を見習おう(?)。

Text 多根清史 (フリーライター)

悪こそがシューティングを輝かせる

毒々しく咲き誇る悪の華……闇が深く濃いほどに、差し込む光もまばゆく輝く。平和な世の中じや毒にも薬にもならない正義の味方が憧れのマトになれるのは、俺たち悪役商会のおかげなのさ！

しかし、弾幕の雨が降りしきるシューティングじゃ、いいパンチもらっても腕組みしてられる格ゲーと違い、ナマ身&顔出しは命にかかわるよ。なんて泣き言言わない肝っ玉ぞろいなのです。攻めるも守るもオール肉弾戦の『ゲバラ』では、革命戦士のゲバラ&カストロとキューバを軍事支配していたバティスタ軍が激突。ラスボスの例によって最前線にこそ出てきはないが、部下は待ち伏せ、こちらの死角や射程外から銃撃してくる訓練の行き届きぶり。プレイヤーにとってのイヤ

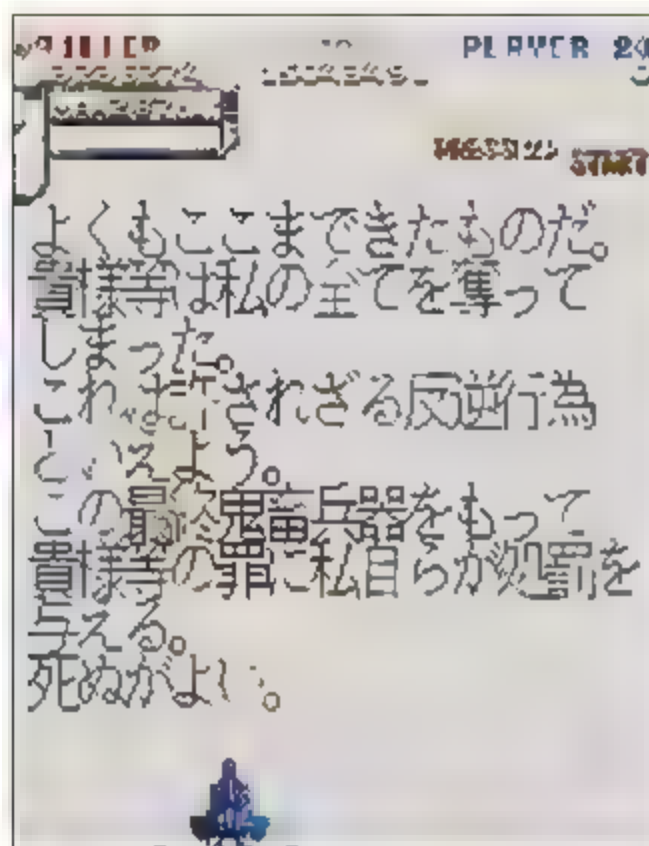


『ゲバラ』のバティスタ大佐。護衛を部下に任せっぱなしにしてるもやしっ子かと思ったら、本人もガチに強い。

© SNK PLAYMORE



© CAVE CO., LTD.



© CAVE CO., LTD.

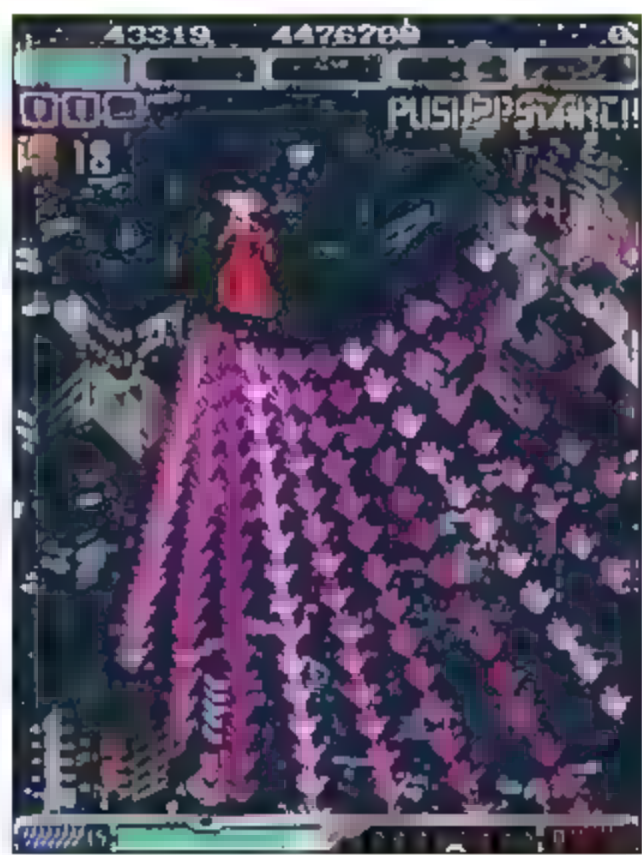
『怒首領蜂』シリーズのシュバルツIIロング・ナ大佐。行方不明になった味方艦隊をぶつけて軍隊を強くする疑った陰謀を、プレイヤーのやり過ぎで粉碎されて逆ギレする困ったお方

な兵士とは、取りも直さず上司の教育が優れてるということ。ゴージャスな宮殿から引きずり出してやると意気込んでいたら、戦車にも乗らずに御大将自ら出陣とは、さすが人の上に立つ器である。『怒首領蜂』シリーズにフル出演してるシュバル

リッツ・ロンゲーナ大佐は2周目の最終ボス直前に真相を明かす黒幕。肉体的な危険は冒していないが「この最終鬼畜兵器をもって貴様等の罪に私自らが処罰を与える。死ぬがよい」ってケイブの株価を下げそうなりスク！プレイヤーに中指突き立てた名文句はPS2版『怒首領蜂大往生』のPVにも使われてシリーズの代名詞に。シューティングのおもてなしはマジに殺りにいくこと！

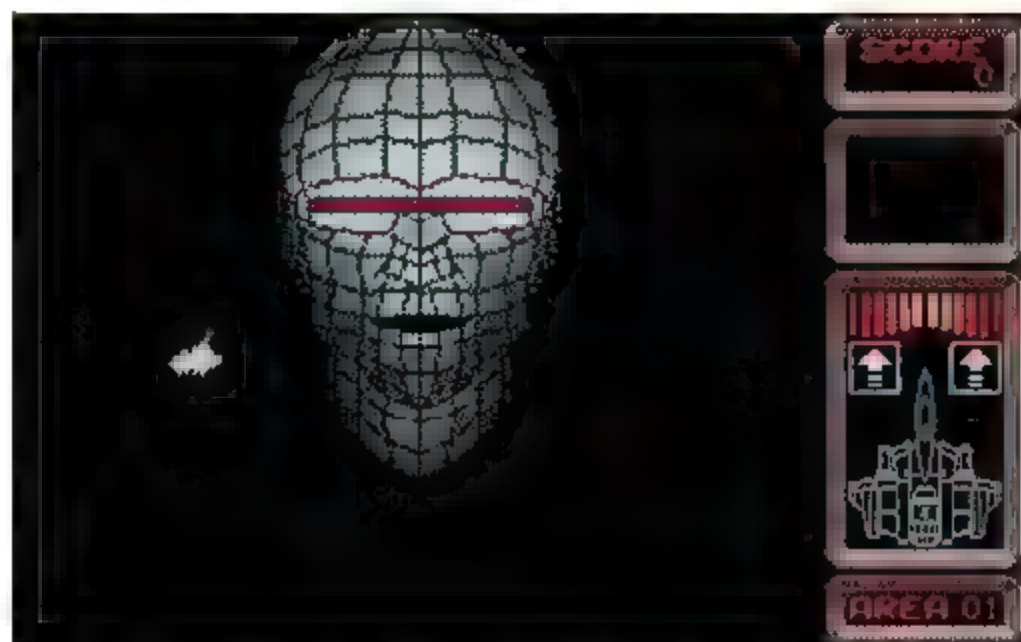
年中無休のシューティングに大晦日と紅白があるとすれば、真つ先にノミネートされるのが『エスプレイド』のガラ婦人だ。最終面のお屋敷内にセキユリティコマンドーとして配備されたアリスクローン——実の子のように愛した娘を元にしたクローン軍団は、野鳥の会でも数えきれない！

血しぶきに彩られたメインディッシュは、ガラ婦人が華麗なる百（5だけど）変化。等身大で小



「エスプレイド」のガラ婦人。ESP犯罪に巻き込まれて婚約者を失ったことから社会に復讐しようと決意した悲劇のボスだ。ESPの使いすぎのため年老いて見えるが、これでも40歳の若さ！5つの攻撃モードを持つ強敵だ

©ATLUS/CAVE 998



©1986 GAME ARTS

パソコン版『シルフィード』の自称・宇宙の帝王ことザカリテ。ご自慢の戦艦「グローアール」が最終面で撃破されると弱気になるのも親しみが持てる。メガCD版はテロリストのリーダーに格下げ・・・

柄なボスと気を緩めてたら、超デカい羽根を生やして重戦車も見劣りする火力をシャンパンみたいに振る舞う。あつと驚く巨大化のワザといい、張り手で画面を覆い尽くす人間味あふれる根性といい「シューティング界の小林幸子」というにふさわしい。「弾幕の母」と言われるほどのカリスマ性は、「エスプガルーダ」シリーズほかナマ身シューティングに今なお絶大な影響を与えているのだ。ナマ身を捨てたワイヤーフレームの体なのに「シルフィード」(PC版)のザカリテさんは妙に人間くさい悪役。FM音源を駆使した音声合成で「私は宇宙の帝王ザカリテ。グローアールあるかぎり

(略)「自分で宇宙の帝王いうなあ！

ゲームオーバーになるたびに「はっはっはっはっは、おまえは弱かった」とからかいに来るのも変なおじさんチック。ザッザッザッ……と延々続いて「ザカリテ」と表示された瞬間にキーを押さないで死ぬ隠しゲームの「ザカリテゲーム」も、帝王の威厳を台なしにしてました(ホメ言葉)。

人生に大切なことは クラウド大佐に学ぼう

ふふふ、真打ち登場とトリを飾る名悪役は「スカイアドベンチャー」のクラウド大佐をおいてほかになし。前作『スカイソルジャー』のオーソドックスにまとまった縦シューのおとなしさと比べ、続編の「アドベンチャー」は事あるごとにプレイヤーに突っかかる大佐のおかげで大化けですよ。

前線にしゃしゃり出てきて返り討ちにあえば「ふん、エンジンが故障していたようだな」と捨てゼリフ、新メカが負けると「帰ったら整備士は営倉送りだ」と責任は部下のせい、秘密結社を率いる悪の総統にあるまじきワガママ。「こうもりを兵器にしるなんていったやつはだれだ」(注…あんただ)とか、理想の上司ですよー。

でも、鉄と石の冷たいコンクリートジャングルになりやすいシューティングに血を通わせるのは「わたしが悪かった。どうか見逃してくれ」と恥ずかしげもなく命乞いして「などというとおもっておるのか愚か者っ!」と手のひら返すあきらめな心。人生に大切なことはすべてクラウド大佐に学んだ。でも、部下になるのはゴメンだ！

同人シューティング座談会

シューティングはアーケードや家庭用ハードだけではない。同人の世界においても長い間一定のユーザーの支持を集めているジャンルだ。今回は同人シューティングを作り続けるサークルに集まっていただき、内に抱えたボムという名の情熱を多数投下してもらった。Text=風のイオナ(バンダコネクション)

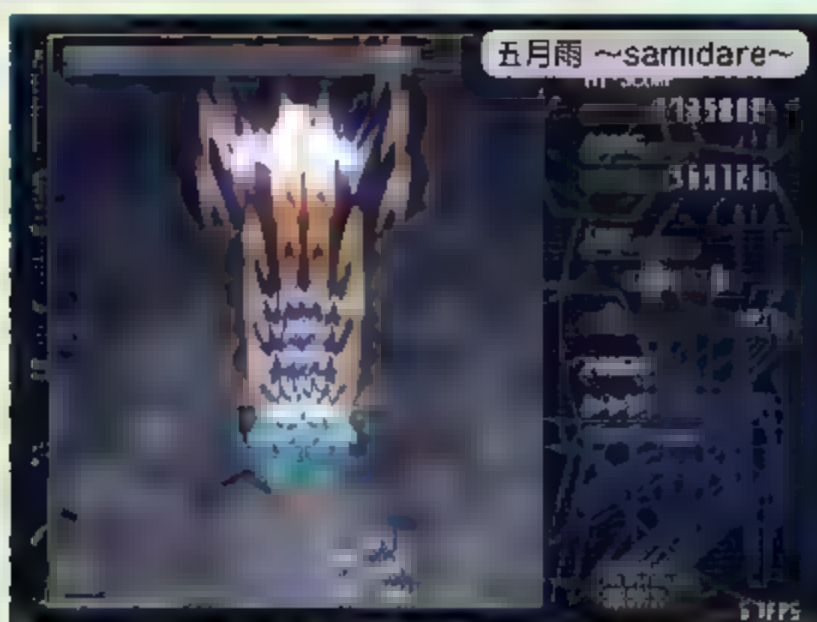
同人シューティング という世界を知ってほしい

シューティングが好きで、もっとシューティングで遊びたい！ そう思ってるシューターの数全世界で1000万人+αはいると言う。ここ数年こそ、アーケードやコンシューマではシューティングの動きが活発になってきたが、それでもまだもの足りなさを感じてる人は多いのではないかな？ 新たなシューティングに出会いたい、そして新たな刺激を受けたい、それはシューターの誰もが常に抱き続け、決して消えることのない渴望なのではないだろうか。

だがその不満の穴は、同人シューティングが埋めてくれるかもしれない。

作り手が自分の作りたいモノ、自分が楽しいモノをとことん突き詰めて作る。同人シューティング界はそんなわがままと個性がたまってきた前衛的な作品でいっぱい。そんな作品を作る方たちを一堂に集めて好き勝手語ってもらったら面白いのではないかと思い、今回の座談会企画が誕生した。個性的な同人シューティングをもっともっと世に広めたいという僕たちの強い気持ち、それが今回の特集によって伝われば最高だ。

▼ 参加サークル一覧 ▼



© 2002-2005 Project Blank P.N.B. Amusement Makers 2008 RebRank. All Rights Reserved.

2005年発表の『五月雨』をひっさげて同人シューティング界に殴り込んできたYoko氏を中心とした7人のメンバーからなるサークル。『五月雨』は弾幕ゲーでありながら、完全無敵になるシールドシステムによって、精密な弾避けよりもパターン生成をしていくタイプのゲームになっている。現在は独自のシステムを多く盛り込んでいることが体験版でもわかる『五月雨』の制作中で、その完成が待たれている。

Yoko / RebRank



© 風鈴屋

キャラデザの高田慎一郎氏とプログラムの高坂氏を中心としたサークル。2010年8月に横スクロールシューティング『Accla』太陽の巫女と空の神兵の最新Ver.を発表した。シューティングでありながら奥の深い世界観とストーリーが魅力的な作品で、高田慎一郎氏によるマンガの連載もされている。現在単行本が2巻までリリースされているので、より深く世界観に浸りたい。ぜひこちらもチェックしてほしい。

高坂 / 風鈴屋

ZUN／上海アリス幻樂団

『東方Project』と呼ばれる弾幕シューティングを作り続けているZUN氏の個人サークル。初期の頃はPC-98シリーズで発表していたが、現在はプラットフォームをWindowsに移し、精力的に作品の発表を続けている。ゲームだけでなく、楽曲のアレンジやキャラクターも人気が高く、その方面での二次創作が大きなジャンルとなっている。最新作は2010年8月に発表された『妖精大戦争〜東方三月精』。



Copyright 2010 上海アリス幻樂団 All rights reserved.

理影／Entis soft

2007年に発表した『ういっち in わんだあらんど』が初シューティング作品となる、理影氏の個人サークル。現在はステージ1のみ遊べる『隼-HAYABUSA-』の体験版をサイトで公開中。各所に他作品へのオマージュが垣間見れるのと、2010年6月に大気圏突入した探査機「はやぶさ」を自機とした設定も面白い。ステージ間に表示されるメッセージ、そして結末の予感など、完成への期待が高まる1作だ。



©2010 Entis soft reserved.

じるるん／SITER SKAIN

じるるん氏を代表とし、1999年発表の『神威』でその存在を知らしめた同人シューティング界の老舗サークル。最新作は長期間にわたって制作されて、ついに2010年8月に発表された『ALLTYNEX Second』。この作品はなんと1996年にFMTOWNS用の同人ソフトとして発表された『ALLTYNEX』のリメイク作。フルポリゴンで表現されたグラフィックの美しさなども見逃せない。



©2010 SITER SKAIN All Rights Reserved.

同人ソフトを購入するには?

同人ソフトは通常のゲームショップなどでは購入できない。どういったルートで入手すればいいかをここでは説明しよう。

同人ソフトの入手方法は大きく分けて二つ。ひとつは同人イベント（即売会）。同人シューティングサークルのほとんどは年2回開催される「コミックマーケット」をメインに参加している。事前にネットなどで目当てのサークルの参加情報を集めておくのも楽しみのひとつだ。

もうひとつは同人ショップ。日程や立地的な理由でイベントに行けない場合に利用するといだろう。同人シューティングを取り扱う代表的な同人ショップは「とらのあな」「メロンブックス」「まんだらけ」などが挙げられる。また、「メッセサンオー」のように同人ソフトを扱うゲームショップもある。ショップによってはネット通販も行っているの、直接ショップへ行けなくても購入が可能だ。

シューティングは自分で作って 自分で遊んで楽しめる

——簡単に自己紹介と好きなシューティングゲームを3つ挙げてください。

Yoko サークルRedRankのYokoと申します。よろしくお願ひします。RedRankは7人ほどで活動しているサークルで、私の担当はサークルのリーダーといいますが、まとめ役ですね。実作業としては面や弾のプログラム、グラフィック、サウンド、雑用……メインプログラムと音楽のぞいて全部ですね。好きなシューティングですが「グラディウス」ですね。ファミコンのパッケージの素晴らしさがいまだに鮮明に残ってます。あとほかに挙げると、お隣に本人いるんですけども……。PC 98の「東方」ですね(笑)。当時「何だこのゲームは!」と思いながら遊んでいたら何か大学の名前が出てきて。「?」と思ったらZUNさんだったんです。それが「東方怪綺談」です。3本目は「ダライアス外伝」です。1面と2面のつなぎ方がすごいなと。

次はZUNさん。

ZUN 上海アリス幻楽団のZUNです。「東方」

みたいなゲーム作ってます(笑)。最近はシューティングで遊ぶよりも作るほうが多いですね。好きなシューティングはYokoさんも言ってた「ダライアス外伝」です。タイトルシューティングが基本的に好きなんです、演出がちゃんとしてるところが。「メタルブラック」も好きですね。もちろんほかのゲームも文句言いながらも遊んだりしてます。

——では次は風鈴屋の高坂さん。

高坂 サークル風鈴屋の高坂です。風鈴屋は僕と高田の2人でスタートしたサークルで、僕の担当は企画、設計、システム周り、あとはプログラム全般です。キャラデザとシナリオ担当の高田が漫画家をやってまして、去年ぐらいに「漫画で新作描きたいけど何かネタ無いかな?」って話になった時に「じゃあ『Aclia』を描いてみようか?」ってことでホントに漫画連載が始まってしまいました。

企画はゲームが先なんですか?

高坂 そうですね。ゲームは2006年から作り始めてるので、漫画のほうが二次創作です(笑)。好きなシューティングは「グラディウス」ですね。一番最初にやったシューティングゲームなんです。

——「グラディウス」は多いですね。

高坂 あともちろん「東方」も(笑)。

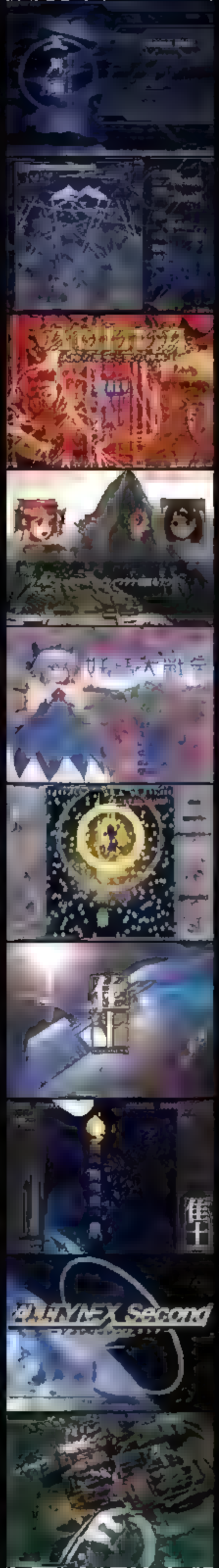
ZUN そんな社交辞令はいいですから(笑)。

一同(爆笑)。

高坂 あとはトレジャーの「シルエットミラージュ」。一番影響を受けたシューティングです。

——では今回唯一のネット参加、じるるんさんお願いします。

じるるん サークルSTER SKAZIN代表のじるるんです。うちのサークルは個人制作の延長みたいな開発体制なのでまじめに分業していません。なので僕の担当はプログラム、絵、音楽、雑用何でもアリ状態ですね。最新作の「[ALTYNEX Second]」は描画部分の処理速度改善を友人が手伝ってくれたのとデータ暗号化ライブラリをもらった以外はすべて僕が担当しています。好きなシューティングはダントツで「レイフォース」ですね。当時ゲームセンターでこれを見た時の衝撃はすごかったです。よく演出系とか言われるけど、このゲームは演出以外のゲームシステムやバランスものすごい完成度が高いんですよ。2位以降は絞るのが難しく「サンダーフォースIII」「V」「武者アレスタ」「ソルジャーブレイド」「ハイパーデ



ユエル」「斑鳩」などですね。

では最後に理影さん、お願いいたします。

理影 Enis softの理影と申します。よろしくお願

いします。現在は「準 HAYABUSA」というシューティングを作っています。プログラムは私ひとりでやってまして、音楽はいつも誰かに頼んでいます。好きなシューティングはメガCDの「シルフィード」です。当時メガCD持っていて友達の家で遊んで、「すげーな」って。それとシューティングを作ろうと思った一番のきっかけになったファミコン版の「グラディウスII」が好きです。

ありがとうございます。まず初めに聞いてみたいのは皆様に同人でシューティングを作らせる大きな力とは何なのか、ということですよ。

ZUN 作るのが簡単ってのがあると思います。少人数で作れますから。もちろんシューティングが好きってのもありますが、僕は作るのが好きなんです。だからみんな同人で作るんじゃないかな。作りたい。作って遊ぶのが楽しい。」と。

じるるん 僕はシューティングが好きだから、自分で作りたいから、って感じでしょ。小学2〜3年あたりにファミコンが発売された世代なのでいわゆるシューティングゲームに対するあこがれみたいなものが特に強い年代じゃないかと思っています。同人で作ってるのはいろいろあって……。ゲーム会社に行き損ねた結果、活動場所が

そこで落ち着いたというだけです。好きなものを作れるので結果としてはよかった気もしますがプロの現場のノウハウとか吸収する機会がなかったのは今でもちよつと残念に思っていますね。

Yoko シューティングって罫を張ってのが楽しいんですよ。ほんとに微妙で些細な罫なんですけどステージで小出しにしていって。それがステージの意味だと思っています。あとは作る理由として、当然好きというのもあるんですけど。

高坂 うちの「Accla」は高田が「南米のナスカやその前のインカとかをテーマにしたシューティングを作ったら面白いんじゃない？」って言ってきたのが最初ですね。

ナスカといえば地上絵！ 実際に現地に取材に行ったりとかはしたんですか？

高坂 残念ながら現地取材はしていません（笑）。NHKのインカアステカ展は行きましたが。あとは、現地のケチュア語っていうマニアックな言語の辞書とか買い込みましたね。

ZUN あまり本の種類がなさそうですね？

高坂 そうなんですよ。国内だと10年ぐらい前に出たような本が数冊しかなくて（笑）。

理影 やっぱ作りやすいってのはすごくあります。個人的にシューティングが好きっていうのもあるんですけど。あとシューティングって背景の演出が好きなんです。単純な映像作品を作るん

じゃなくて、比較的インタラクティブ性があるんで、没入度が高いっていうか。

ZUN ムービー見ながら遊んでるって感じもありますよね。ゲーム自体はずっと同じタイピングで進んでいくから音楽も合わせやすいし、ゲームとして演出はしやすい。でも遊べるところはちゃんと遊べる。そういうところがいいんです。

理影 ストーリーがあつて、ゲームとしても楽しめてみたいな。そういうところが一番好きですね。**Yoko** 終わった後もシーンが頭をよぎるじゃないですか。そういう部分ってシューティングが結構得意というか、傾向が強いと思うんですよ。**理影** あと、曲とプラスしてっていうか。

Yoko 効果音合わせで全部避けられたりね。**ZUN** あれはシューティングの良さですよ。自分で進むタイプやアクションゲームタイプとかだとそうはいかない。シューティングぐらいじゃな

出して終わりじゃなくて、フィードバックする っていう楽しさをみんな知ってほしい／Yoko



「ユーザーはコンシューマーで無いものを 同人に求めている」高坂

いですかね。そこまで親密度が高いって言うか、
親和性が高いのは。

Yokoさんは『五月雨』を発表されてもう
4、5年ぐらいたちますよね。

Yoko 5年ぐらいですね。

昔『五月雨』を店頭で見た時、一瞬ドリーム
キャストのソフトかと思ったんですよ。

Yoko あのデザインはドリームキャストのフ
ァンとしてまねなければいけないと(笑)。

では少し『五月雨』を作っていた時のお話を
聞いてもいいですか？

Yoko そうですね、私の場合まずZUNさん
という方がおられて、その方と一緒にの大学に入っ
てしまったんですね。入ってしまったというか、
入ってしまったんですけど(笑)。

それはZUNさんを知った後で？

Yoko ええ。その上で、学びたいことがその
大学にあったので、ああ、ちょうどいいかとい
う(笑)。

Yoko ZUNさんはすでに大学にいなかった
ですけど、熱い先輩がおられました。

ZUN 僕が卒業して入ってきたんですね。

Yoko で、その先輩方とシューティングを作
っている中で、楽しいなと。じゃあ自分も作って
みようというのが一番のきっかけですね。

ZUN 同人シューティング見た後って、自分で

も作りたくなる感じがあるんですよ。完璧すぎる
わけじゃないから自分で作ってみたいくなる。

Yoko 実は当時、『東方怪綺談』を遊んでた
きに「ここ自分だったらこうするなあ」って思っ
て。「自分ならこうできる」と。そこをやってみた
のが『五月雨』なんですよ。

オマージュを取り入れるのは
同人ゲームの良さだと思う

現在の同人シューティング界についてはどう
思いますか？

ZUN 結構活発になってきてますよね。

じるるん 同人シューティング界というくくりで
語れるだけでも実際大したものですよ。

ZUN 「シューティングはもう終わった終わっ
た」って何年も前からずーっと言われてきて。

常に言われてる(笑)。

ZUN 言われ続けている中でも、同人のシューテ
ィングは増えてきてクオリティも上がってきてい
る感じはします。

じるるん シューティングは作るうえで比較的敷
居が低いのでそれなりの供給があるし、好んで遊
ぶ人たちが自主的にゲームを探しに来てくれるか
ら成り立っているんだと思います。しかしコミケと
かで毎回思うんですが新規のユーザーが入ってき
てるかは心配な点です。「東方」でシューティング



に初めて触れた方が結構いると思うんだけど『東
方』だけにとどまらずに、ほかのシューティング
にも興味を持ってもらえたらいいなあと思います
よね。

理影 ZUNさんにお聞きしたかったんですけど、
90年代のコミケの同人シューティング界隈のにぎ
わいっぷりって、今よりも全然……？

ZUN 全然全然。っていうか少なかったですよ。
90年代後半とかになると、その頃はゲームってほ
んどなくて。同人ゲーム自体がマニアックだし。
遊ぶ人もほとんどいなかったですから。常に何か
寂しい感じでした。むしろ交換会でした。イベ
ントは。その後みんなPC持つようになって自分
で遊ぶようになったので探しに来たんですよ。で
も作る側はそんな多くないから混んでて。それが
今は作る側も増えてきた感じですね。

逆にノベルゲームですとTYPE-MOONさんが

商業に移行しましたけど、シューティングの作り手としてうらやましい気持ちはありましたか？

ZUN 僕はなかったですけどね。商業化はもう断ってきちゃってますし（笑）。

Yoko 私も断ってしまったことがありました。

ZUN 今プレイステーションストアでダウンロードできるようなところの辺が活発になってますね。同人からダウンロード販売みたいな。

——ちなみにYokoさんにはどんなお話が？

Yoko 商業化というよりも、海外でちょっと出させてくれるという話がありまして。でもそれはうちの範囲じゃないから「ノー」。

——かっこいい！

Yoko 「五月雨」はお金が目的じゃないんです。いいです」って。

『Acia』は漫画が商業で展開されてってことで、ゲームが同人ってことを意識したりする部分もあったんじゃないかなと。

高坂 正直「あればいいね」と冗談で言ってたぐらいで、最初から意識していたってのはないです。

——ちなみに最近だと『トラブル☆ウィッチーズ』がアーケード化されましたよね。

ZUN メーカーもネタ探しに必死だと思ってるよ。シューティングを取り込みたいけど、商業では自分で作って人気が出てもうかる自信のある人が少ない。お金もすごい使うし。だからすでにできてるのを持ってくるのが早いっていう。そういう発想になっちゃう部分もあるんじゃないかと。

商業もある意味同人をライバル視みたいな目で見てたりするかもしれないですね。

ZUN むしろ「使ってやろう」って感じは多少出てると思いますね（笑）。

理影 うちのゲームの場合はオマージュばかりなんで。オマージュしかやれないぐらいの（笑）。

——「隼」のロゴ、上下のへんとつくりがなぜ分かれてるのかなと思つたら、あ『斑鳩』なんだと。

ZUN そういうネタが作れるのが同人の良さです。商業ではさすがにできないというのがあるんです。堂々とオマージュだと言って出せる。

オマージュの話が出ましたが、みなさんにもそういったネタを仕込むことはありますか？

じるるん オマージュは当然ありますね。たとえばうちのサークル第一弾の『神威』は『レイフォース』みたいな2Dで奥行きのある表示システムを構築してみたいと思って作りしました。あと『バトルガレック』みたいなプロ作品並みの多関節処理が自分でも実装できるかなとか。何気に技術よりのアプローチが多いですね。ただ単純なコピーにならないよう、いろいろ考えてはいるつもりです。

Yoko 僕は作ってる途中に『サンダーフォース』を知ってしまった。それでオブション画面や音楽室が、あんな感じになりました。サブプログラマーさんとかが勢いに乗って作ってしまった。

——『サンダーフォースV』の『R.O.M.』みたいな感じですよ。かっこいいなあ。

Yoko 結構みんなオマージュが強いんですよ。たとえば私の中に『グラディウス』っていう金字塔が建っていて、それに対するゲーム性というオマージュがまず立つんです。たとえば自機の動

かし方に対してこういうゲームを自分がやりたいなあ。それに『五月雨』は弾幕シューティングなんですけど、実は全然弾幕避けないんですよ。

『五月雨』はバリアで消すパターンを作るのがメインですもんね。

Yoko パターンを作って自機の動きを重視しようってゲームなので、根本を詰めてゆくと『グラディウス』のオマージュなんです。それで先ほど自分がやりたいと言ってた『東方怪綺談』の足した要素っていうのを、あの中に設けてるんです。

——ZUNさんは『ファイアス外伝』が好きっておっしゃってましたが、『東方』の弾幕を見るとケイブ系の影響が強いのかなって印象もあるんですがその辺はどうなんでしょう？

ZUN 大学の頃にゲーム作ってた時って弾幕はあまりなかったんですよ。ちょうど始めた頃で。

アーケードで『怒首領蜂』とか『バトルガレック』が同時ぐらいで。あと、僕が弾幕にした理由は別に弾幕が好きだったからじゃないんです。単に弾を多くしてみたかったのと、弾幕のほうがりソースが少ないし、あまり絵を描かなくて済む。弾だけで多彩な表現ができる。だから弾幕の作り方も弾幕シューティングから習った形ではないんです。

高坂 僕はキャラクターのやり取りをしつかり見せられたらなっているのがあったんです。そこでオマージュの話になるんですけど『シルエットミラー』がキャラクター同士で会話している場面……ドット絵のアクションでドラマ展開していくゲームだったんで。それを頭の隅っこに置いて、小ネタを挟みつつ構成とかを決めました。

……

——『Actia』は『シルエットミラージュ』のその部分が強く反映されてますよね。

高坂 そうですね。シューティングの部分もちよつと入れています。「シルエットミラージュ」をやっている人がどれだけいるかわかりませんが（笑）。——シューターの中でも『シルエットミラージュ』好きって言う人は意外とそんなに……。トレジャー好きって人は多いんですけどね。

ZUN 僕、トレジャーで最初に知ったのは『レイディアントシルバーガン』だったんですよ。「すげー！アーケード向きじゃないゲームが出た！」って思ってた（笑）。

——確かに（笑）そしてオマーージュといえば『隼-HAYABUSA-』を制作中の理影さんに話を聞かないわけにはいきませんね！

理影 僕の場合、今回の『隼-HAYABUSA-』がほんと『斑鳩』のオマーージュになってますね。これは最初からオマーージュのつもりで作って、とにかく横で見ている人からのツッコミが間に合わないぐらいオマーージュを詰め込んでるっていう（笑）。ZUN まさに二次創作的な感じですよ。同人って二次創作と切っても切り離せない部分がある。さっき理影さんがオマーージュって言ってましたけど『隼-HAYABUSA-』はオリジナルじゃないですか。でも二次創作でシューティングを作っている人も多いいんです。シューティングだけじゃなくてもね。その感覚ってオリジナルでも二次創作でも変わらないんだろうなって。同人で作っていると作りたいものを入れる。で、作りたいモノが二次創作になってるっていう。

一次創作なんだけど、好きな作品の……みたいな感じなんですよ。

ZUN そこがまた同人の良さですね。

——ところで個人的な予想として『隼-HAYABUSA-』って、『斑鳩-KARUGA-』とかけてるじゃないですか。エンディングが思い浮かぶんですよ。

一同（爆笑）。

——最後崩れていったドカーン！って。

ZUN 「はやぶさ」をネタにしているので、そうせざるをえないかもしれないですね（笑）。

——『斑鳩』はお好きなゲームなんですか？

理影 そうですね。さっきは『シルフィード』挙げましたけど最近でいえばもう『斑鳩』です。まあ、タイトルを挙げたらキリがないんですけど（笑）。『斑鳩』ぐらい好きなのでその前って言ったら『レイフォース』かなっていう。

ZUN 『斑鳩』はすごいですね。ゲームとしてパズルゲームになってて、ゲームとしてもいいし演出もすごくいい。「シルバーガン」がアーケード向きじゃなかった部分がちゃんと昇華された感じ。システムがすごい遊びやすくなって、見た目もすごい良くなった。『斑鳩』はほんとすごいですね。理影 個人的にステージの演出や弾の吐き方は『レイ』シリーズの影響が一番強く出てる感じがします。多分遊んだ中で一番影響受けているのが『レイ』シリーズなのかなって気はしますね。

——『隼-HAYABUSA-』の地球に向かって引力に引っ張られる演出はオリジナルですよ？

理影 引力の効果があるシューティングって過去に結構いくつかあったと思うんですけど、最近の

シューティングにない要素を入れてみたかったんです。過去にあったけど最近ちよつと見ないよね、っていうのを入れたかったんですよ。

自分がやりたいと思って

ほかの人は面白い？ という迷い

同人シューティングって「シンプルさよりも自分のこだわり」を前面に出す印象が強いんですよ。システムからして凝ってるゲームが多いじゃないですか。

ZUN コンシューマやアーケードのゲームはユーザーのためにありますよね。同人の場合は割と作ってる人間のためにある（笑）。「作りたいから作る」っていう。あとユーザーが置いてけぼりだけどまあいいよね、でも好きな人は好きかもっていう。そういう考えになるからかもしれません。

——逆に言うと、作ってるときにユーザーのことってあまり考えないんですか？

ZUN ユーザーのことを考えて作るのも楽しいですから、もちろん考えています。

Yoko ロケテゲームショウというイベントに出してみたところ、これはやっぱりユーザーのことを考えないと、と思わされましたね。でも、考えすぎてそこにとらわれすぎるのもいけないんですよ。そこで芯を曲げちゃいけない部分もありますし、実際にはこだわるところにはかなりこだわらなくちゃいけない。そこは同人だからこそできるってのがありますね。

高坂 ユーザーのことを考えると、難易度面とかで考えますね。この難易度で大体これくら

シューティングって終わる終わる言われながら、 自分たちがやってるのがいいんだと思う／ZUN

いで目指したときに、ユーザーができるかどうかを考えて。それを考えつつ、でもこれ俺以外クリアできるんじゃないだろうかと考えたたり。

Yoko 意外とクリアされたり(笑)。

ZUN うまい人増えすぎましたね(笑)。シューティングの悪いところというか。意外と良くない部分ですよ。

——ついてくる人はついてくるけど、ダメな人は脱落しちゃうっていう。

高坂 実際今回の「Laila」もコミケで出した後にニコ動とかに動画が上がって、そういう動画を見るとこちらが気にしてるのと、向こうが気にしてることに若干ズレがあることに気づくんです。たとえばシナリオが凝ってたりするんですが、ユーザーからしてみるとシナリオ詰め込みすぎて俺たち置いてけぼりじゃね？ みたいな。

ZUN シューティングは演出はしやすいんですけど、ストーリーの表現は難しいんですよ。想像してもらえないという。いつも作って思うんですけど、ボスは必ず倒さなきゃいけないやられ役なんです。だからストーリーがすごく作れない。出てきたら確実に死ぬから(笑)。一度倒れて自分が傷ついて、そこから何とかするっていうストーリーが詰め込めなくて。

Yoko 必ずお約束に落とし込まざるをえないんですよ。ゲームのシステム上。

ZUN もうあきらめてストーリーはほとんど皆無な状態ですけどね(笑)。でもあれはすごい同人的な感覚なんです。だからシナリオの原作が漫画とかってすごいきついんですね。

理影 僕は90年代のゲームを遊んだような人にもやってもらいたいって思ってるんですけど。最近のシューティングにはないような要素というか、弾幕じゃない要素が入ってるのをやってほしいって思いを込めてるってのはありますね。

ZUN やっぱユーザーに求めるものはきついんですよ。だから自然と遊ぶようになってくれるゲームを作ればいいんです。

——難しいシステムを作ったとして、ユーザーがついてこれないかなと思って、そこは俺が入りたいから入れる？

Yoko 悩むんですよ。今作っている「RefRain」もシステムが複雑というか、自機の攻撃システム二つがループするんですけど。こっちを回すとこっちに回って、というシステムを組んでるんですけど。

まさに、「俺こだわりのシステム」ですね(笑)。

Yoko 自分がやりたいと思って、ほかの人は面白いかな？ っていう。そこで迷うんですよ。自分が遊びたい面白さを出したいんですけど、やりすぎるとなかなか遊んでもらえない。遊んでもらうにはどうしたらいいかっていう……。

ZUN 作ってる過程があるから作ってる人は楽しめる、つてのがあるんですけど、ユーザーからしてみたらいきなりすぎますからね。突発的過ぎでわかんない。どうしてこんなシステムになったんだろうっていうのはありますね。

じるるん 同人は商業的に失敗してもいいので実験作が作りやすいと言われますからね。個人制作だとリソースの質や量で勝負するのは難易度が高いので、差別化を図るためにもシステム面に凝るゲームが増えるんだと思います。僕はシンプルなシステムも複雑なシステムもどっちもアリだと思いますが、それはそれでちゃんと特徴あるゲームになってたりシステムが生かされていたりすることが重要なと。あと個人的な意見ですが、あまり使用ボタンを増やしすぎるとついていけないのでそこはできるだけシンプルのほうがいいですね。



歪いびつなところも同人ならではと思つて 楽しんでほしい／じるるん

使用ボタンが多いというたとえば僕、『とびつきひめ』結構好きで。でもあれ買った時にシステムがやたら詰め込まれすぎて、自分のモノにするまですごい時間がかかって（笑）。本当はすんなり入れるほうが楽しいんですけど、そこがやっぱり同人的なのかなと。

ZUN このゲームをやるぞって決めているのであれば複雑なシステムでも何とかなるんでしょ。けど新しい人は増えにくいですね。ここだけは変えられないのが「弾に当たったら死ぬ」って前提。だから死なない場合もある「斑鳩」みたいにすると複雑になりますよね。ボスを倒せばクリア、これが一応決まっていれば、後は結構細かい部分システムが出てそんなに問題ないのかなと。

Yoko その辺は印象っていうか、こういう画面の構成だったらこう遊んでくれるだろうっていうのがあるじゃないですか。その暗黙のルールを逆手にとって作つてると思ふんですよ。それだと例えば自機が下に、敵が上にいけばこう遊ぶだろうと。そういう盲点になる場所を変えると急に難しくなるんだろなと思つてるんです。

商業のシューティングと違って、フリーダムで前衛的に作られている同人シューティングを買う人って、そこに何を求めていると思いますか？

ZUN これはもう結構予想してるんですけど、「作つてる側が楽しんでいるか」をユーザーは期待

してるんじゃないかなって思ってますね。「ユーザーが求めているものを出してるか」ではなくて。作ってる側が「あ、きっとこれ面白いな、楽しんで作ってるんだな」っていうのって商業では感じられにくいじゃないですか。

———そうですね……どうしても……。

じるるん 僕は単純に面白い新作シューティングがもっとコンスタントに出てほしいというところだと思います。今は総合的な完成度を求める人が増えてると思いますが、これは個人制作では作業量的に正直きついんですね。歪いびつなところも同人ならではだと思つて楽しんでもらえたらいいんですが。僕は同人ゲームってのは作者の考えみたくなもの、市販ゲームよりもはるかに見えやすいところが面白いところだと思つてるんですよ。そういう楽しみ方もアリだと思ふんです。まあゲーム本編が面白いに越したことはないんですけどね。

Yoko コミケに出ると同じ意見なんですよ。出して終わりじゃなくて、それを次にフィードバックをするっていう楽しさをみんな知ってるので、それを期待してる。だから完成するしないにしろ、そういうところでのフィードバックの楽しさってのを求めてやってるんだと思いますね。

高坂 うちの場合、半分以上は高田の絵と話に興味があって来てるのかなって。ゲーム自体ものすごい反響があつてびっくりしてますが、自分

したーすけいん



の好きなマンガを描いてる人がゲームを作っている、というような、コンシューマで無いものを同人に求めているっていうのは感じますね。あとはもうひとつ、言つていいのかな……。

どうぞ！ どんどん言つていきましょう。

高坂 たとえば『東方』がすごく規模が大きくて、偉大というかすごいんですよ。

ZUN でも同じ場ですからね。コミケにいますし。高坂さんが抱いてる感覚はあまりないですね。

高坂 多分ユーザーの中には、そういう新しいモノの中に将来的に成長するものがあつたらいいんじゃないかってのを探している人たちがいると思うんです。「東方」で得たカタルシスをほかのサークルをあさつて模索してみたいものがあると思いますね。

Yoko 宝探しみたいな感じですよ。理影 僕はユーザーのことはまったく考えてない

なあ。ただ、自分としてはたとえば自分が作ってるゲームのプレイ動画がニコ動にアップされて、ここに突っ込んでほしいっていうのがあるんですよ。ただ、ユーザーの人がどうの……ってところまではほとんどないですね。自分の好きなものを作ってるって感じなんで(笑)。

——作ってる最中は考えないけど、作った後は反応してほしいと(笑)。

理影 そうですね(笑)。

ZUN まったく反応がないとか、プレイする人がいないのでは、さすがに作る気が起きなくなっちゃいますからね。

——さつき高坂さんが言っていましたけど、作った後にここにこう反応してほしいっていうのはみんな強いんですかね？

ZUN 自分の予想の斜め上の反応があったりするの面白いですね。

Yoko それをやるか！ っていう。

ZUN ノーショットとかあるじゃないですか。あと同時起動して二つ同時プレイとか(笑)。「ちょ、ちょっと待ってよ」っていう(笑)。そんなことできるのかなって。同じ動きしてるんですよ。「すげー！」とか思って。笑っちゃう。

動画サイトでプレイの共有をしてほしい

——この先の同人シューティング界がどうなるか、思うことがあったら聞いてみたいのですが。

Yoko 自分たちの世代も何かしら考え始める時期なのかなと思うんですよ。自分たちは

「ZUNさんは最近ずっと作品を作られてるなあ」と、はたから見ると勝手に思ってるだけなんですけど。将来的にどうなるかという、そんなに暗くはないんじゃないかなと思いますよ。

じるるん 僕は規模、質ともに現状維持みたいな状態が続くんじやないかと思ってますね。自分的にはパッケージまで込みで1作品のつもりなんです。頒布方法としてダウンロード販売のことは考えていかないとダメかなあと思っています。携帯端末とかも考えなくもないんですが今のシステムだとろくに宣伝もできないような個人では最初の波に乗り損ねると速攻終了みたいな印象がありますね。

ZUN シューティングって、終わる終わる言われながら、自分たちがやってるのがいいんだと思うんです。だから終わる終わるって言うてるのに、人気が出ると微妙な気分になるという(笑)。

——ブームになっちゃいけないんですね。

ZUN たぶんそういう人たちが残ったんじゃないかと思うんですよ。ただ僕は同人シューティングにこだわる気は全然ないんです。今はシューティングばかり作ってますけど、今作りたいものがシューティングなだけなんです。面白ければ何でもいいや、みたいな感じですね。結局。面白ければ、すぐに作れば何でもいいです。そういう感覚でシューティングを作っていきたいと思うんです。だから、シューティングとはこういうものだ」とか「こういうのがいい」って考えすぎると、閉塞感が出てきちゃってよくない。

Yoko シューティングって固定概念のジャン

ルで、「自機はこうしなきゃいけない」とか「敵はこうしなきゃいけない」とかものすごい固定概念にとらわれやすいですよ。

高坂 僕もシューティングにはそれほどとらわれてはいない方ですね。シューティングってのは昔からキャラクターが空を飛んで敵に向かって弾を撃ったら壊れるっていう、そのシンプルルールさえ守られていれば、それをベースに、俺はこれを作りたい！ってものを作っていくっていうものだと思うんです。だからそこまで閉塞はないのかなって思ってます。

ZUN 逆にアーケードのシューティングはいつ出なくなるかというのが心配ですね。

理影 個人的にはアーケードよりは同人シューティングの未来は明るいかなと思ってます。ただ僕がちょっと心配しているのは、フリーウェアのシューティングに食われちゃわなくなっていくのがありますね。やっぱりお金を払ってほしいと長続きしないと思うんで、業界というか世界というか、やっぱりどうしてもなくなっちゃうと思うんですよ。お金が払われないと、作る人がいなくなっちゃうから。

ZUN お金を払って遊びたいという人は多いと思いますよ。フリーも当然やるんですけど、お金がかかってるから買いたくないってみんながなることはないと思います。さつきからちよくちよくニコニコ動画の話が挙がってますけど、実況プレイとかプレイ動画とか出すじゃないですか。お金出して買ってプレイしてる良さってのがきつとあると思うんですよ。自分がこうやって遊んでます

アーケードより同人のほうが 未来は明るいか／理影

っていう。だからフリーのゲームでみんながすぐ遊びたいものって、あんまりプレイ動画は出ないんじゃないかって。

Yoko 所有欲みたいなものじゃないですかね。「これは俺が配信するぞ」的なものがあるんじゃないかな。

ZUN ただプレイ動画に関しては、著作権的にいろいろあるので表立ってあまり言えないんじゃないかな。

Yoko あまり強く言えないですよ。

ZUN 本来ダメですからね。著作権的にはね。同人ではいいって言うてもいいんですけど。勘違いしやすいですからね。ほかのだめなゲームもありますし。そのグレーゾーンのままだとってるとい（笑）。

Yoko とりあえず「ご自由にどうぞ」っていう文にお任せして、あいまいにしようっていう……（笑）。

理影 ただ個人的にはシューティングに関しては、ニコ動みたいなところでプレイ動画を共有してほしいって思いますね。昔よくゲーセン通ってた頃、みんな見てたんですよ、後ろで。

——昔はギャラリイしましたよね。

理影 みんないろんなプレイ見てたじゃないですか。この人こんなプレイするみたい。ああいうの今は見れないじゃないですか。

ZUN 僕も昔それがあって、ゲーム作るときにリアルタイムでプレイを配信して、要はチャットみたいなのができるようなシステムを作ろうと思ったんですよ。時間がなくてできなかったんですけど。そういうのをいろいろ構想して、今リアルタイムでプレイ出してますっていうのをやろうとしたときに、普通にニコニコ動画が出てきて。

これでいいじゃん！ って（笑）。アーケードの興奮をネットでもできるように。自分のプレイを見せたいってやつです。それを見せたいのと見たい人がいればいいんですけど。

理影 ゲームによってはニコ動に上げてほしいじゃないと思うんですけど、そこは強くは言えないと思うんですけど。でもシューティングはやっぱね、共有したいですね。いろんなプレイを。
ZUN そうなんですよ。自分のすごいところを見せたい、自分のためなところすら見せたいっていう（笑）。

Yoko 昔はプレイをひた隠しにするっていうのもありましたよね。

ZUN アーケードはあったんですよ。

ありましたね。ダンボールで画面覆ったり。

ZUN この店でハイスコア取つてるとバレるって人がいて。自分の稼ぎ方がバレるから。あんまり人のいない開店直後に行ってプレイしたりとかするんですよ。



——逆に同人シューティングの楽しみ方として、動画サイトでのプレイの共有っていうのが結構……。

理影 やっぱ盛り上がると思うんですよ。

——そうですね。それはやっぱり同人シューティングのいいところかもしれない。

ZUN 最近動画見ても盛り上がる作り方に偏ってきてますしね。

Yoko 僕もニコニコ動画で自分の作ったゲームの動画を見ると、やっぱり意識して作っちゃいますね（笑）。

ZUN 普通あまり初見殺しとかしないんですけど、最近わざと盛り上がるために入れたりするんです。だから結構影響受けますね。動画自体に。またゲームのほうに影響受けてしまったりとか。それは悪いことじゃなくて臨機応変に変わっていくのかなあと。

理影 あと動画サイトで盛り上がってほしいって

言うのは、ちょっと変わったシステムとかの場合、初心者は見ないとわからない部分とかがあると思うんですよ。

ZUN マニュアルってことですね。

理影 ええ。たとえばアーケードだと、うまい人がやってるのを見て、初めてやる人は「こうやるんだ」「みたいな感じはあるじゃないですか。でまねしてみたら、ああ、できねえや」って（笑）。

ZUN ただあまりにうまい人が自慢して上げなくなるじゃないですか。そうすると「こんなんできんわ」って最初から引いちゃうんですよ。いや、もうちょっと簡単だから。この人わざとこういうことしてるんだから」って（笑）。

同人シューティングの楽しみ方のひとつに動画サイトは切っても切れないってことですね！では最後に同人シューティングの作り手として、ひと言ずつ締め言葉をお願いしてもいいでしょうか。

理影 僕としては「東方」で同人シューティングを知った新しい人にもっとシューティングをやってほしいなというのがすごくありますね。「東方」だけじゃなくてもっといろいろあるんだぞ！と。

高坂 うちがネタ考えるやつと、それを形にするやつとがいて、基本みんなして「作りたいものを作りたいように作る」っていうスタンスで作ります。たまにユーザー置いてけぼりで作るかもしれないですけど、そんなサークルも居るんだなあ、というカンジで生暖かくお付き合いいただければと思います。

じるるん うちが縦シューティングメインでやっていますが縦シューティング以外も作ってみたい

と思っています。うちは開発ペースが遅いサークルですが今後もまだまだ活動を続けていきますので長い目で見てもらえればと思います。

ZUN 僕はほんとにこのままゲーム……シューティング作り続けるかどうかかわかんないですけど（笑）。どっかで引退するだろうけど、気が向いたらまた作ったりとかそんなゆるい感覚でこれから進んでいきたいなと思ってます。そんな1年に2本も出したりしないように。命削るので（笑）。

Yoko うちの作品もこの先シューティングに限らないと思うんです。作っていくものって。ただどっちにしても時間はそれなりにかかってくると思うんですけど、まあ生温かく見守っていただければと。

理影 生温かく（笑）。

Yoko ここポイントなんですけど、生温かく見守ってもらえる」と。意外と同人だからこそできると思うんですよ。いろんな人にゲームを見てもらいながら作れるのも良さだと思ってるんで。うちらもそういうことを考えてますし、一般参加の人もそういうことを考えてもらえればいいかなと。逆にすぐに完成しないと怒られるような「ちよ、ちよと待つてね」「今やってますよ（笑）」みたいな感覚を残しながら作っていただければいいなと。一般参加者とサークル参加者が一体となって作ればいいものができるのかなあと感じますね。

いい感じに締めていただいたので、これにて終了としましょう。ありがとうございました！

座談会取材を終えて

同人シューティングを作る男たちの「リアル」、そこを知ることができたとても有意義な取材だった。普段作品に触れていると感じるのが「直接言葉を交わしたわけではないのに伝わる何か」、それを確かめたかったというのもあったのかもしれない。

そしてこれだけははっきりと言える。同人シューティングが今後、確実にシューティング好きを増やし、シューティングの未来を作っていくことに貢献していくだろう。今回の座談会で、その感触は確かに伝わってきた。



写真左より、Yoko氏、理影氏、ZUN氏、高坂氏、そして風のイオナ。都内某所にて行われた同人シューティング座談会は、時間制限がなければ朝まで続きそうなほどの熱さだったぞ！

タコがゲームを変えた理由 『パロディウスだ!』はかく語りき

Text=白川嘘一郎(フリーライター)
Illust=くさなぎゆうぎ(漫画家)

私はシューティングというジャンルにさほど詳しくありません。そんな私の心をも引きつけ、ゲームセンターで積極的にコインを投入しようという気にさせたのがこの『パロディウスだ!』。神話からお笑いへ』でありました。

以前の「パカゲー専科」の記事などでご存知の読者もおられるかもしれませんが、単に私が見おかしなゲームを好むという理由だけではなく、そこには確かに、シューティングファンではないゲーマーの心を撃ち抜く何かがあったのでした。

『グラディウス』『ツインビー』などの登場キャラがコミカルにアレンジされて節操もなく集結し、火山噴火はナスビを飛ばす富士山に、クラブは巨大なサンバダンサーにと、時事ネタ下ネタ何でもありでステージ所狭しと仕込まれたギャグ要素の数々。このシリーズの最大の売りは、タイトルがそのまんま示すとおり「パロディ」要素。

もともと第1作のMSX版『パロディウス』(88年)は、コナミ社内の開発者が遊びで作ったもの

がベースだとされています。この頃、80年代から90年代にかけてのアニメ業界では、「ヤマト」や「ガンダム」などの洗礼を受けてアニメ業界に入ったガイナックスら若いスタッフが頭角を現し始めており、商業アニメの中にも過去の名作のパロディを積極的に取り入れるという手法がはやりだした時代でした。『パロディウス』シリーズの誕生にはおそらく、そういった風潮の影響もあったでしょう。

パロディという手法は、良く言えばこれまでのタブーを打ち破る斬新な手法ですが、悪く言えば安直な内輪ウケであるとも言えます。パロディ表現が成功するためには、元ネタが普遍的知識として広く知られていることと、そしてそれを受け入れる側の懐の広さと、両方がそろうことが必要です。

つまり「パロディ作品が生まれる」ということはビデオゲームという文化がそれなりに成熟してきたことの証明であり、また、これまで作品単位・チーム単位で、単発の商品としてゲームソフトを送り出していたメーカーが、自社のソフトを「一



連の作品、ブランド」としてとらえはじめたというこの表れでもあります。

(事実、このころからコナミは、88年8月に東証1部に上場するなど、他社より一歩早く会社組織や法務の整備に力を入れ始めたようにも感じられます)

『パロディウス』シリーズの元ネタ『グラディウス』がアーケードに登場したのが85年。翌年に続編としてリリースされたタイトルは『沙羅曼蛇』。今であれば、ヒットした作品に2、3とナンバリングを冠した続編を作るとは当たり前。そうしなかったのは前作に依存しない挑戦心の表れとも言えますが、当時「2」を名乗ることは、むしろ



新規ユーザーを遠ざける結果になると考えられていたようでもあります(〇〇2、〇〇IIといったタイトルが頻出するようになるのは、87年1月に発売されたあの作品……そう、『ドラゴンクエストII』以降なのです)。

少し脱線になりますが、ナムコ(現・バンダイナムコゲームス)の往年の名作『ギャラクシアン』のパロディミニゲーム『ギャラクシガニ』が収録された『さんまの名探偵』が発売されたのも87年の4月。敵の動きのパターンやボスキャラなどが追加され、本家を超えたと評価されたこのミニゲームも、もしかすると『パロディウス』の発想に影響を与えていたかもしれません。

世界史が、一国の歴史を追うだけでは理解できないように、シューティングの歴史もまたほかの

ジャンルと有機的に連鎖しているということを意識して見てみると面白いものです。

話を戻しまして、この『パロディウス』シリーズは、ビデオゲーム文化においてもパロディという表現が成立することを示したと言えます。

それはつまり、ゲーセンやオモチャ屋の店先から姿を消してしまった作品たちも、決して命を失ってしまったわけではなく、歴史と記憶の中に受け継がれて輝き続けているのだという事実。

そしてもうひとつ、「あの作品の続編だから」「あのメーカーの新作だから」という理由でゲームを選ぶ固定ファン層の存在を浮き彫りにし、クリエイターたちもそのファン層に向けて応えるという、作り手と受け手の無言のコミュニケーション。クリエイターが「このネタはわかるかな?」「こういうことやったらブツたまげるだろ」とニヤニヤしながら仕込んだネタを、「やってくれたな」「これ考えたやつアホだろ」とツツコミながら楽しむプレイヤー、という目に見えないつながりが、パロディという視覚的な表現手法を通して生まれ始めていたのです。

『グラディウス』のパワーアップシステムに『ツインビー』のベルの特殊効果を加えた独自の戦略性。膨大なギャグの数々の陰に隠された巧みなワナ、ユーモラスであるがゆえにいつ何度も対戦したくなるようなステージボスたち……。それは単なる内輪ウケのレベルをはるかに超え、「プレイヤーにこの意志を伝えたい」という情熱と独創性を



©2007 Konami Digital Entertainment

パロディウスだ!

AC ■ アーケード
■ 1990年4月25日

パロディウスPORTABLE
コナミ・ザ・ベスト

PSP ■ プレイステーション・ポータブル
■ ナンカゲル・プレイメント
■ 発売中
■ 価格2940円(税込)
■ CERO C、15才以上対象

もって作り上げられた作品だったのです。クリエイターたちはもちろんもつと前から客を意識してゲームを作っていたと思いますが、画面のこちら側の少年のひとりにすぎなかった私たちはそれまでそんなことを知る由もなく、ゲームとはただ一方的に与えられるものだと思っていました。

何かに誘われるようにイスに座ってコインを入れたあの日、『パロディウスだ!』の筐体が教えてくれたのは、モニタの深淵の向こうから、ゲームもまたプレイヤーをずっと見つめてきたということ。それは当時の私にとって、プレイヤーが、作り手と対等な「受け手」なのだ、ゲームに認められた瞬間だったのです。

……今にして思えば、まだプリクラもぬいぐるみクレーンゲームも幅を利かせておらず、殺伐としていた当時のゲーセンの中で、思わず脱力してしまうような『パロディウスだ!』のタイトルBGMやデモ中のサウンドはどうにも悪目立ちしていた、というのも理由かもしれません。

今回の画面写真は、PSP版『パロディウス PORTABLE』を使用しています。初代MSX版のアレンジ移植に加え、『パロディウスだ! 神話からお笑いへ』『極上パロディウス 過去の栄光を求めて』『セクシ パロディウス』『実況おしゃべりパロディウス forever with me』すべてを収録した1本です。

素晴らしき

シューティングの

世界観。

背負った歴史をボムにして

『信長の野望』を十倍楽しく遊ぶには、やはり戦国時代の歴史を知るのが一番。同じように、シューティングでも一撃一撃、思い入れを持つには、その世界観のバックモティーフとなっている史実や小説、映画を知るのが近道。このコラムは、そんな内容でお送りします。

さて、まずはシューティングの原点から探っていききたい。ある種の道具を使って弾を撃ち出す、この起源は、おそらく投石器になるだろう。旧約聖書にもダビデ王の即位と治世を記したサムエル記に投石器のエピソードがある。イスラエル人がペリシテ人と戦っていたとき、鎧と兜、槍で武装した巨体の兵士ゴリアテをどうしても倒せないでいた。そこで

◎ 今回のテーマ ◎
投石器からスペースオペラ

Text- 卯月鮎 (フリーライター)

ゲームコンスト、書評家。「SFマガジン」でファンタジー系のライトノベル評を連載中。「ミストボーン3 白き海の踊り手」などの解説も執筆。

現れたのが羊飼いの少年ダビデ。使い慣れた石投げで滑らかな石を放ち、ゴリアテの額を打った。石は額に食い込み、ゴリアテはうつぶせに倒れる……。ダビデを飛行機に置き換えれば、ボスの弱点を狙って弾を撃ち込む姿はまさにシューティングだ。投石器を調べていくと、ひとりの人物と出会う。それがアルキメデス。アルキメデスといえば、「エウレカ!」と叫び全裸で駆け出した逸話があるが、カタパルト(投石器)の改良や数々の武器の開発でも知られる。プルトルコス(対比列伝)には、アルキメデスの故郷の都市シラクサがローマ軍に包囲された際、彼が発明した奇怪な兵器が書かれている。ありとあらゆる投石器で遂方もなく大きな石を投げたため、ローマ兵士はシラクサの壁から何か機械が現れるたびおびえて逃げたという。

さらに伝説によれば、なんと太陽光を鏡で集めて沖の船を燃やす、今で言うレーザーもあったとか……。これは真偽のほどは定かではないが、弾をレーザーに進化させるあたり、アルキメデスは『グラディウス』がお好きだったと思われる。ローマ軍こそグラディウスだが……。

スペースオペラとシューティング

ところで、RPGはファンタジー、シューティングはSFという具合に世界観が分かれているが、そもそもなぜシューティングはSFと結びついたのだろうか? そのルーツはビデオゲームの原点にまでさかのぼる。1962年、マサチューセッツ工科大学の学生だったステイブ・ラッセルが開発した、ブラウン管を使った世界初のビデオゲームにして、初のシューティングゲーム『Space Invaders(スペースウォー!)』。2人対戦形式で、中央に太陽があるフィールドを、4種類のスイッチを使って宇宙船を操作して撃ち合う。言ってみればクラシック版『旋光の輪舞』か。太陽に重力があり、自機も自弾も吸い込まれていくのがしゃれている。この『スペースウォー!』の世

界観の源になったのが、E・E・ミスのスペースオペラ小説「レンズマン」だとラッセルはインタビューで語っている(「新・電子立国日本4 ビデオゲーム・巨富の攻防」より)。スペースオペラとは、粗悪な紙に印刷された娯楽小説誌「パルプマガジン」が盛んだった1930〜40年代初頭のアメリカで、一大ブームを巻き起こした宇宙活劇のジャンル。英雄が宇宙船で銀河を飛び回って敵艦を撃破し、半裸の美女を抱えた怪物を光線銃で仕留める……。そんな内容で、安っぽい西部劇を「ホースオペラ」と呼んでいたのが転じて「スペースオペラ」となった(西部劇とSF、日本人にはまったく別ものに見えるが、フロンティアに挑む人々の姿が共通項となり、アメリカでは



直接「レンズマン」とは関係ないが、懐かしのシューティング『ボスコニアン』(1981年)。昨年末、バーチャルコンソールアーケード化されてWiiでも遊べるように!

・田尻智「新ゲームデザインーTVゲーム制作のための発想法」エニックス、1995年
・グリー・ジェンキンス、野田昌宏訳「ルーカス帝国の興亡ー(スター・ウォーズ)知られざる真実」扶桑社、1998年

意外にも近しいジャンルととらえられていたようだ。

「レンズマン」シリーズは、銀河文明と宇宙海賊ボスコーン（ボスコニア文明）の抗争を描く波瀾万丈のスペースオペラ。一方の陣営が艦隊戦で圧勝したかと思うと、もう一方の陣営が新兵器を開発し、形勢は逆転する。そうしたハラハラドキドキの連続に夢中になったラッセルは、コンピュータ画面上で宇宙船同士が戦うアイデアを仲間に提案し、実現した。もしラッセルが「レンズマン」を読まず、その直後に大ブームとなる「指輪物語」派だったら、シューティングは矢を撃ち合うゲームになっていた……というのは暴論か。



ルキアノス、呉茂一訳「本当の話」ちくま文庫、1989年。これが世界で一番古いSFと言われている。

学者で、ドーナツ会社の技術長として研究・開発をするかたわら、銀河系を飛び出す壮大なSFを書いた。彼が1928年に発表したデビュー作「宇宙のスカイライン」は「レンズマン」に並ぶスペースオペラの名作と言われている。こちらは球形の超光速宇宙船スカイライン号を駆けて宇宙の怪鳥をやっつけたり、大艦隊を自機一隻で殲滅させたり、正義感が強い主人公が1Pキャラ、大金持ちでニヒルな親友が2Pキャラっぽかったりとシューティングファンには読みどころ満載である(?)。

元祖SFは 犬キャラと大根シュウ!?

思い出したが、シューティング的な小説といえば、実は最古のSF小説と言われている、古代ローマの風刺作家ルキアノスが書いた「本当の話」にもシューティングを思わせる数々の描写が出てくる。「(天手踊部隊)の者は遠方からとても大きな辛子大根を石投げで投げつける仕掛けで、これに当たった者はちよつとの間もこらえ得ず、たちまちにしてその傷が腐って悪臭を放ち死んでしまふというわけである。……その隣には犬団栗隊が占拠していたが、これ

はパエトーン王に天狼星の住民から派遣された部隊で五千人に上り、犬の相模をして羽根の生えた団栗にのって戦う戦士たちであった」

正確なビジュアルは想像するしかないが、かわいく翻訳するに、犬耳の戦士が羽根の生えたドングリ型飛行機に乗り、その下を踊りながらオプシヨンのな歩兵が毒大根を投げつける……。元祖にしてすでにコミカル系シューティング。さすがは天才ルキアノス、この人の発想力とパロディのセンスは今の時代にも通用する。そういえばナムコのガンシューティング『レスキューショットブルービー』の主人公は犬みたいな生物で、弾はドングリだったが、何か関係あるのか? ほかに「本当の話」にはイマジネーションをくすぐる突拍子もないモチーフが多く、シューティングを自作する際の元ネタにもいいんじゃないかと思ったり。

えたシューティングの例を挙げるときりが無い。言い過ぎかもしれないが、「スター・ウォーズ」の最大の見せ場である宇宙要塞デス・スターの攻撃シーン、あれを再現しようとシューティングは進化したとさえ思えてくる。

私は映画には疎いのだが、このシーン、映画ファンの間では、第二次世界大戦の航空戦をテーマにした映画「633爆撃隊」(1964年公開)へのオマージュとも言われている。「スター・ウォーズ」の元ネタとしては本だとジョゼフ・キャンベル「千の顔をもつ英雄」やジェームズ・フレイザー「金枝篇」、映画では「隠し砦の三悪人」が有名だが、確かに「633爆撃隊」でも飛行機が狭い谷間を次々とすり抜けていくシーンはデス・スターの攻撃をほうふつとさせる。……ところがエンディングは、今の感覚からするとまさかの展開で、「スター・ウォーズ」と真逆なのが新鮮だった。

スペースオペラの最高峰となった「スター・ウォーズ」。「レンズマン」のイメージが投影されたシューティングが、「スター・ウォーズ」に刺激を受けて、さらに進化していく。ある意味自然な流れだろう。

参考文献

- ・相田洋、大塚敦「新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防」日本放送出版協会、1997年
- ・野田昌宏「SF英雄群像—スペース・オペラへの招待」ハヤカワ文庫JA、1979年
- ・E.E.スミス、小隅黎訳「レンズマン・シリーズ(1) 銀河パトロール隊」創元SF文庫、2002年



ミリタリーシューティング 一直線! STG

『エリア88』の巻

シューティングゲームとミリタリーは、とても仲がいい関係です。登場メカから設定まで、これまで多くのミリタリーを題材にしたシューティングゲームが登場しました。その中から傑作タイトルを紹介していきましょう。

Text= 西村将浩 (フリーライター)

私が高校1年の頃、ある衝撃的な漫画と出会った。その作品の名は「エリア88」。現在も活動を続ける新谷かおる氏の代表作のひとつであり、私をミリオタへの道へと歩ませた航空アクションの傑作だ。2004年にテレビアニメ化されているので、名前を覚えている人も多いだろう。物語を簡単に説明すると、親友の裏切りによって、内乱が続く中東の小国アスランで傭兵として戦うことになった戦闘機パイロット・風間真と、彼が所属する空軍基地エリア88の仲間たちの戦いを描いている。漫画の中にはF-14トムキャットといった有名戦闘機から、F-20タイガーシヤークといったマイナー機まで多くの軍用機が登場し、氏らしい緻密なメカ描写にまずシビれた。そしてキヤラも魅力的だった。殺さなければ生きられないという傭兵の葛藤に悩

む真をはじめ、空戦を得意とするムードメーカー・ミッキー、逃し屋という過去を持つ地上攻撃のエース・グレッグなどが登場。「おれたちは傭兵だ…帰る故郷もないし…たて直す人生もない…」などなど、彼らがつぶやくセリフの数々がとにかくカッコいい! 劇的な物語に魅力的なメカ&キヤラ。私はたちまちこの漫画にハマッてしまった。私が軍用機の種類を覚えだしたのはこの漫画からだし、最新鋭機よりF-8クルーセイダーといった、少し古い機体が好きなのもこの漫画の影響である。

89年、『エリア88』はカプコンによってアーケードシューティングとして登場した。システム自体はオーソドックスな横スクロールシューティングだが、原作のテイストを上手に生かし、敵を撃破すると報奨金が支払われ、その金で武器商人・マッコ

イじいさんから武器などを買うことができる。また地上空母や対空地雷など漫画登場の敵がいたり、難易度も努力次第でなんとかなるレベルで、原作ファンや初心者へのとっつきもよかった。私自身も結構やり込み、エンディングは無理でもそこそこの面数まで進めることができたほどだ。腕前はともかくとして、ゲームをしている時間、私はエリア88の傭兵として飛ぶことができたのである。

また『エリア88』はスーパーファミコンにも移植された。ゲームシステムが多少変更され、武器だけでなく機体を買うことができたり、ダメージシステムが変わったりしている。



F-14 TOMCAT

ミッキーが搭乗したF-14トムキャット。可変翼のため空戦に強い機体
PHOTO by : James Gordon



A-10 THUNDERBOLT II

地上攻撃性能に優れたA-10サンダーボルトII。グレッグが搭乗する
PHOTO by : Air Combat Command



『エリア88』

■スーパーファミコン ■カプコン
■1991年7月26日 ■8500円

もちろんこちらも購入し、プレイしまくったのは言うまでもない。現在においては物語の時代背景や登場機体など古臭さはあるが、作品自体の面白さは全然色あせてない。ゲームを含め第2、第3の『エリア88』的な作品が登場してほしい、と切に思う今日この頃である。



にしむらまさひろ●思い出したように出現する、元「ユーゲー」「ゲームサイド」の編集。ゲーム『エリア88』は音楽もいいのです。今となってはサントラCDの入手は難しいと思いますが、どこかで見つけたら即ゲットをお薦めします。

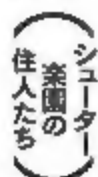


SHOOTOPIA

シュートピア

for SHOOTER'S CUSTOM

本誌「ゲームサイド」で地味に人気だった読者投稿コーナーが、装いも新たに1ページになって帰ってきたよREDUCE! はじめての人、こんにちは。



シューター
楽園の
住人たち



山本：本書の編集長。別名恐ろしい子。『スタッパ』で11連射できるが見た目は中高生。



みどり：本書のデザイナーで永遠の14歳。STGも英語的な意味のシューター(FPS)も大好き。

“大往生”したなどと 最初に言い出したのは誰なのかしら

山本 初めましての方も、お久しぶりですの方もこんにちはー ゲームサイド編集部恒例のお便りコーナーです。初めての方に説明しますと、このコーナーは、もともとゲームサイドという2010年7月に休刊した雑誌でやっていた「シュートピア」という読者コーナーで……

みどり ちょおつと待ったあ——ッ！ 隣のタイトルロゴをよく見てみそー。

山 あれれ、「シュートピア」に二文字増えて「シュートピア」になってるー

み 「シューティングゲームサイド」だから、シューティングのシュートピア（理想郷）＝シュートピアってわけ。シューティングにまつわるネタを読者のみなさんから大募集して、おしゃべりしちゃうコーナーだよ。即興で考えたタイトルだ、われながら素晴らしいネーミングセンスー

山 でも今回は初回だからハガキがゼロウ……

み ゼロウイングって言うのは禁止！ たて編集長がシューティング、ラブでも、いつつも「やる気ゼロ」「HPゼロ」とかの語尾にゼロウイングをつけて大量消費してかわいそうじゃない！ 謝れ！ ゼロウイングに謝れ！

山 で、でも第2号が出るかどうかは未定だし、投稿を掲載する可能性はゼロガンナーでゼロディバイドでゼロイガーかもしれないし……

み ゼロを重ねればいいってもんじゃないでしょうが!! ソモ、ハガキはゼロなんかじゃないの。ネガティブ発言は雷電ボムで吹き飛ばして、コレを見るんだっ！

山 おおつ、それは本誌最終号のアンケートー

み 本誌が休刊したあとも、熱いメッセージをたくさん頂いたのよ。その一部を紹介!!

初 めて買ったのが最終号でも残念です。

（群馬県／ぱちゅ）

山 最終号の次は創刊号でした。縁起いいー

毎 号買っていたが本当楽しみにしていたので残念です。近いうちにまた新しく出てきて

ほしいです。そのときは「ゲーム●ボ」とかで伝えてほしいです。さみしいの一言につきます。

（神奈川県／MAX）

み はい、帰ってきたよー！ シューティング本になっちゃったけどね。

山 でもなんで「ゲーム●ボ」なんだろう。

み 同じ判型の雑誌だからじゃね？ と勝手に推測してみる。あ、本誌休刊の時に、秋葉原のゲームセンターのナツゲーミュージアムで開催したトークショーの感想もきてるよー。

ゲ ームサイド編集部トークショウ、とっても良かったです。ゲームサイド休刊ということが残念と思いきや復活!? と聞き、行って良かったなと思いました！ さて、山本編集長の言っていた隠しメッセージですが……わかりません。ヒントの矢印探しましたが……。（東京都／tanin1971）

み 隠しメッセージ、まだ正解者いないのん？

山 うん。これはイベントとメルマガだけで出題したんだけど、本誌最終号にこっそり隠しメッセージを込めました。見つけたというハガキをくれた先着1名には、山本秘蔵のシューティングサントラを差し上げます。

み ええっ、もしかして……プレミア価格で購入直後に同僚さんが貸しに来たメガ・CD版『シルフィード』のサントラとか？ それはさておき、今回はゲームサイドへのハガキを読んだけど、次からは（次があれば）シューティングの話で投稿募集！ 文字でもイラストでも写真でもOKだよ！ 投稿の宛先は次のページを見てね。

山 たくさんの投稿を、お待ちしております!!

■ 編集後記

おかげさまで国内初のシューティングゲーム専門誌をお届けすることができました。本書が目指すのは、シューティング人口の拡大です。シューティングの専門誌なのだから、ファンやシューターが手に取るのだし、プレイ人口は変わらないのでは？ と思うかもしれませんが、本書は本気のシューターでなければ読めないハードコア仕様の専門書……という内容ではありません。むしろ敷居は低めです。攻略要素のほうが少ないくらいです。本書ではシューティングのさまざまな入り口を用意しています。新作、過去の名作、同人ゲームを、同一線上で扱っています。ゲーム内容の紹介はもちろんのこと、世界観、デザイン、ストーリー、キャラクター、音楽、そして開発秘話に至るまで、シューティングのあらゆる楽しみ方と付き合い方を提案していきます。

本書が好評であれば、第2号も作れるかもしれません。感想や希望やご意見など、ぜひお聞かせください。

なお、編集部ではミニブログTwitterにて出版情報や編集部の日常をお伝えしています。ご意見・感想も受付中です。こちらをあわせて、よろしくお願いします。

<http://twitter.com/gameside> (山本)

■ 告知

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「**ゲームサイドボックス**」をお届けして参ります。発売情報は、公式サイト <http://gameside.jp/> にて、随時公開予定です。

おたより募集中！

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部
「シューティングゲームサイド」係

Mail : gs@gameside.jp

URL : <http://gameside.jp/>

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.1 ※電子版

2010年10月24日 初版発行

2011年9月7日 第3刷発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集長 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●企画・記事 GERTACKI(賞金稼ぎ)

●記事

アバッチ(PAINT IT YELLOW)

卯月 鮎

梅本 竜(EGG MUSIC)

緑川広明

小川哲弥(寿ファミリーハウス)

風のイオナ(バンダコネクション)

ジストリアス

白川嘘一郎

高岡昌己

多根清史

富島宏樹

鳥辺野 丸

並木 学(ベイススケイプ)

西村将浩

原 タツロウ

VHS

藤井ファール(武蔵野プロ)

真時霞蛇

箭本進一

●イラスト

くさなぎゆうぎ

冬野灰馬

●協力

かのん(CATTLEYA)

KVC

斉藤淳司(GALVANIC)

ナツゲーミュージアム

平賀 肇

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり

●本文デザイン

内田雄介

金井 毅

横尾清隆

●印刷

株式会社リーブルテック

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://www.microgroup.co.jp/mm/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

ISBN978-4-89637-348-6 C0076

©2010 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

定価は裏表紙に表示してあります。

落丁、乱丁本の場合はお取り替えいたしますので、弊社販売部宛にお送りください。

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。

本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。

また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各社の登録商標になります。